DVD ROM
DUPLA DVD

AGATHA CHRISTIE MURDER on the ORIENT EXPRESS

teljes játék

PC guru

Magyarország legolvasottabb játékmagazinja

1896 Ft
2008. 02

Extra 42. oldal

Best of 2007

Megválasztottuk a tavalyi év legjobbjait!

Bemutató 20. oldal

Tiberium

A Command & Conquer világa testközelben!
Az EA új FPS-e végre méltó a legendás sorozathoz!

Bemutató 30. oldal

Demigod

A Supreme Commander készítői új műfajt teremtenek

Bemutató 52. oldal

Tomb Raider Underworld

Legendás visszatérése után Lara most az alvilágot is kirabolja

Burnout PARADISE

100. oldal

hamarosan megújulunk...
pc guru.hu

pc guru Impresszum

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Sashegyi Zsolt (Sasa) sasa@pcguru.hu
Játékrovat-szerkesztő: Birkás Péter (Bate) bate@pcguru.hu
Hír-, bemutató-szerkesztő: Bényi László (Grath) grath@pcguru.hu
Hardver-szerkesztő: Csábi József (Joc) joc@pcguru.hu
DVD szerkesztő: Környei Krisztián (Chris) chris@pcguru.hu
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco) ricco@pcguru.hu
Laptervezés & Design: Kristóf Gábor (Gaben) gaben@pcguru.hu
Korrektor: Vrábel Katalin

A szerkesztőség címe:
Motor-Presse Budapest Lapkiadó Kft.
1113 Budapest, Nagyszőlős utca 11-15.
Levélcím: 1590 Budapest, Pf. 279
Telefon: (1) 577-2600
Fax: (1) 577-2690
E-mail: mpb@motorpresse.hu

DVD melléklettel és teljes játékkal kapcsolatos információk:
Tel (06-1)-888-3403

Hirdetésfelvétel:
Szendrey Szilvia szendrey@vogelburda.hu Tel.: 888-3455

Marketing:
Gajdos Barna bgajdos@vogelburda.hu

Online főszerkesztő:
Székelyhidi Ádám darths@pcguru.hu
Tel.: 06-20-531-2419

A kiadásért felel:
Ügyvezető igazgató Motor-Presse International Közép- és Kelet-Európa:
Dr. Maike Schlegel

Ügyvezető igazgató:
Feitser Caroline

Terjesztés:
Varga Annamária, Törő István

Kiadja a Motor-Presse Budapest Lapkiadó Kft.

Terjesztési adatok
A PC GURU magazint a Magyar Terjesztés - Ellenőrző Szövetség (MATESZ) auditálja.

Árus lapterjesztés
Lapker Zrt, alternatív terjesztők, valamint előfizetésben a Magyar Posta Zrt.

Megjelenik négyhetente, (évente 13 szám), egy szám ára: 1 896 Ft

Előfizetéses terjesztés
Előfizethető a kiadó ügyfélszolgálatán
Levélben: 1426 Bp., Pf. 139
Tel: 06-1-888-3421, 06-1-888-3422
Fax: 06-1-888-3499
H - P: 9 – 17 óráig
E-mail: terjesztes@vogelburda.hu
Honlap: www.itmediabolt.hu

A lap aktuális és régebbi számait, előfizetést, a következő ITmédiaBoltok-ban lehet megvásárolni:
1054 Budapest, Bajcsy-Zsilinszky út 60.
Tel: 06-1-373-0582
H - P: 8 – 20, Sz: 10 – 16 óráig

1036 Budapest, Lajos utca 47/a.
Tel: 06-1-242-0083
H - P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

1117 Budapest, Karinthy Frigyes út 5.
Tel: 06-1-361-3408
H - P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

Előfizetési díjak
12 szám: 16-608 Ft 6 szám: 8-862 Ft

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága.
Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.
Zöldszám: 06-80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu
Bankkártyával előfizethető az Interticketnél
www.portal.interticket.hu Tel.: 1/266-0000 (H-P 9-20)

Nyomás: Grafika Press Nyomda

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Figyelmeztetés-
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-Rom a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet, stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget.

ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

Sziasztok!

Nagyobbak lettünk, sokkal nagyobbak. A PC Guru ugyanis a Vogel Burda lapjaival egyetemben átkerült a Motor-Presse lapkiadóhoz. A népszerű autós és motoros kiadványok (Autó magazin, Motorrevü, Autó piac stb.) és a népszerű természettudományi lap a Geo mellé tehát felsorakozott a PC Guru, a Chip magazin valamint a Műszaki magazin is. Hogy mit jelent mindez? Természetesen továbbra is biztos, nemzetközi hátteret és még több lehetőséget. A PC Guru tehát marad olyan, amilyen volt. Változatlanul ugyanazzal a stábbal, ugyanolyan lelkesedéssel készítjük a kedvenc lapotokat, ami a januári uborkaszezon ellenére is tartalmasra sikeredett!

Összehoztuk szokásos év elején esedékes Best of válogatásunkat, összeszedtük a tavalyi év legfontosabb eseményeit, lerántottuk a leplet az új Tomb Raiderről, Rainbow Six Vegasról és a Just Cause-ról, valamint Chris Taylor legújabb alkotásáról és a kéréseiteknek eleget téve összehoztuk egy jó kis Unreal Tournament 3 tippgyűjteményt is.

Az igazán nagy meglepetés azonban a következő számra maradt. Mire ezeket a sorokat olvassátok lelkes csapatunk már Los Angelesben van, hogy a világon első kézből számoljon be nektek egy legendás sorozat harmadik részéről!

A Guru legyen veletek!

Sasa

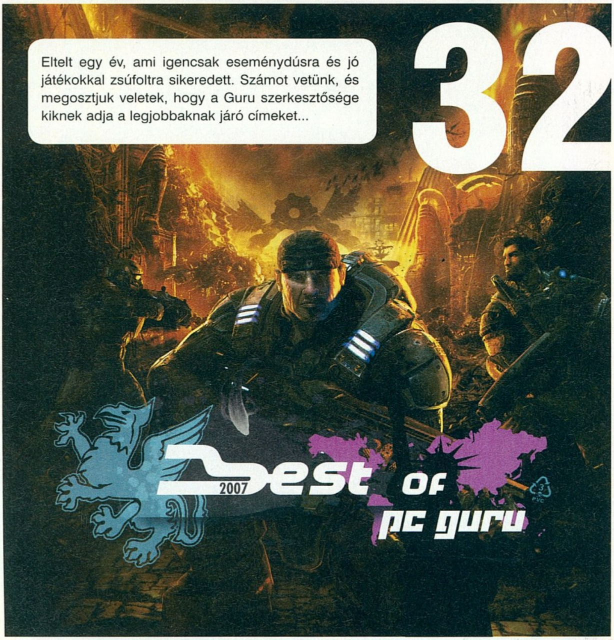
Figyelem!

A PC Guru, bár elvileg havilap, a gyakorlatban mégsem havonta, hanem négyhetente jelenik meg. Ezért egy évben nem 12-szer, hanem 13-szor juthatsz hozzá kedvenc lapodhoz – így nagyon fontos, hogy számold a heteket és figyeld az újságárust! Találkozunk minden negyedik **csütörtökön**!

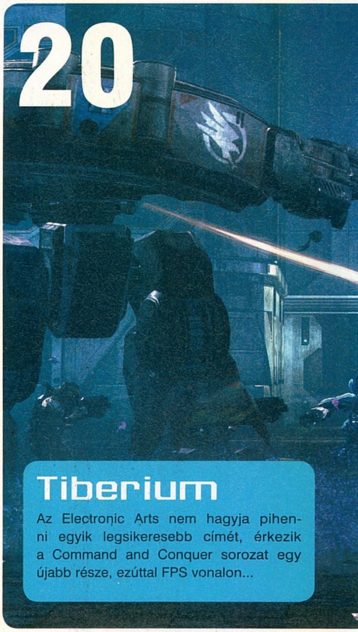
A pc guru következő száma 2008. FEBRUÁR 14-én jelenik meg!

Tartalom

EGY KICSIT MEGÚJULT A KÜLSŐ, ÉS KIBŐVÜLT A TARTALOM, A STÍLUS AZONBAN MARADT A RÉGI...



Eltelt egy év, ami igencsak eseménydúsra és jó játékokkal zsúfoltra sikeredett. Számot vetünk, és megosztjuk veletek, hogy a Guru szerkesztősége kiknek adja a legjobbaknak járó címeket...



Tiberium

Az Electronic Arts nem hagyja pihenni egyik legsikeresebb címét, érkezik a Command and Conquer sorozat egy újabb része, ezúttal FPS vonalon...

Előzetes

020 **Tiberium**
026 **Just Cause 2**
030 **Demigod**
036 **Rainbow Six Vegas 2**

042 **Best of 2007**
2007 minden tekintetben mozgalmas év volt, visszaemlékezünk és megmutatjuk, hogy mely címekre gondolunk úgy, mint 2007 legjobbjaira.

048 **2007-ben történt**
A Best of után egy kis áttekintés, amely számba veszi, hogy mik voltak a mögöttünk álló év legfontosabb eseményei.

052 **Tom Raider Underworld**
Lara visszatér, mi pedig elsőként nyújtunk friss információkat a nyolcadik kalandról.

058 **Golden Axe**
A legendás cím visszatér, hogy ismét lenyűgözze a játékosokat, minden kis info amit tudnod kell, itt kapott helyet.

Teszt

064 Universe at War
Éveleji uborkaszezon, ahol főleg a stratégiák aratnak, ezek egyike, és talán a legjobb: az UaA.

068 **SunAge**
Tizenegy évig készült, nagyon vártuk, de kisebb csalódás lett. Tesztben és interjúban utánnajártunk: miért?

071 **Overlord: Raising Hell**
072 **Managerképző**
Kis késéssel, de precízen igyekszünk utánna járni, mit nyújt nekünk az imádott fociprogramok legújabb generációja.

076 **Rail Simulator**
078 **Nostradamus**

080 **Next Life**
A kalandjáték nem halott, de ez még nem azt jelenti, hogy nem is rossz.

081 **Hospital Tycoon/Dirt**
Górcső alá vettünk két újabb magyarítást. Elöljáróban: jól sikerültek.

082 **Golden Compass**

084 **Sudden Strike 3**
A legendásan nehéz stratégiai játék harmadik része érkezett januárban. Sajnos mi nem nagyon ájultunk el tőle.

086 **UT3 tippek-trükök**
088 **Hősök születése**
Kicsit utánna járunk a képregények kialakulásának. Új sorozat.

Konzol

097 **Best of**
Konzolon is megválasztjuk az elmúlt év legjobb címeit.

100 **Burnout Paradise**
A konzolok legbrutálisabb autóversenye megújulva tér vissza az új generációs masinákra.

102 **Time Crisis 4**
104 **Kingdom Under Fire**
105 **MX vs. ATV Untamed**
106 **Final Fantasy XII Revenant Wings**
107 **Pursuit Force 2**

Hardver

116 **AMD Phenom**
120 **Radeon 38xx és Geforce 8800GTS**
123 **HTC Kaiser**

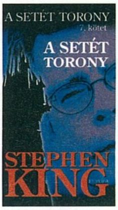
52 Tomb Raider Underworld

Lara ismét visszatér, újabb veszélyes kalandokba kergetve az olvasót...

Januárban a szokásos uborkaszezon miatt végre mindenki elszakadt a gépétől. Ki mit nézett, olvasott, hallgatott a szabadidejében?

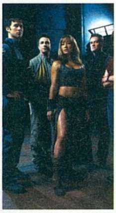
Sasa

Az ünnepek után végre volt időm olvasni. Hugh Laurie könnyed, humoros alkotását A Balekot végeztem ki, remek kis könyv. E mellett természetesen nem maradtak el a mozis élmények sem. Bate-tel megnéztük Az arany iránytűt és a Mézengúzt. Mindkettő borzalmasra sikeredett.



Bate

A magam részéről én az olvasásnak hódoltam a "szünetben", végre megjelent Stephen King Setét Torony ciklusának, utolsó, hetedik kötete, azon rágtam át magam rekordidő alatt. Ajánlom mindenkinek aki olvasta az első hat részt, szerintem rendkívül jól sikerült a záró darab.



Joc

Az évvégi/éveleji „uborkaszezon" alatt kerítettem sort többek között arra, hogy bepótoljam több mint egy évadnyi lemaradásomat két jelenleg futó, általam kedvelt sorozat - How I Met Your Mother illetve Stargate Atlantis – eddig nem látott részeinek megtekintésében.

Gaben

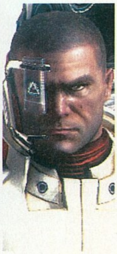
Könyvet ajánlok nektek melyről Szofi is ír hátul a külvilágban. Az ő ízlésében nyugodt szívvel megbízhattok! Én is ezt teszem és mivel imádom a Mester és Margaritát, a leadás után (holnap) első dolgom lesz elolvasni a nem kevés humorral és iróniával kecsegtető Acéltorok című novellagyűjteményt.

Ricco

Gyorsan benéztem néhány mostanában nyílt kaszinóba, hátha az új évben több szerencsém lesz mint tavaly. A maradék kis idő ami még ezen kívül maradt azt könyv olvasásnak szenteltem és gyorsan letudtam egy négyrészes Warhammer 40 000-es sorozatot.

Grath

Nálam passzív pihenéssel telt a télis szünet, ami mérhetetlenül sok CoD4 és TF2 multizást jelentett, valamint DVD-zést minden mennyiségben. Trigun, Full Metal Panic, vagy öt Ghibli-film, és a rendkívül igényesen kiadott Szentjánosbogarak Temetője. Ja, meg a Heroes!



Chris

Idén karácsonykor leginkább a konzol előtt próbáltam behozni lemaradásomat Mass Effect és Call of Duty 4 ügyében, de emellett bőven jutott idő egyéb szabadidős tevékenységre. Jó sokat pókereztem és társasjátékoztam a barátaimmal, aztán megnéztem rengeteg DVD-n kiadott sorozatot.

Darths

Az igazat megvallva ha nem a PGO-t bütykölgetem, akkor játszom, főleg mostanában, hisz' bőven van miből válogatni. Végül is előfordult, hogy elszakadtam a géptől, ekkor vagy gyakoroltam a dobszerkómon, vagy pedig a szilveszteri házibulajt szerveztem, ami elég sikeres lett...

Rovatok

090 **Gondolatébresztő**
Stöki ezúttal visszanéz a múltba, és megemlékezik sokunk első számítógépéről a Commodore 64-ről.

092 **Nosztalguru**
A stratégiák hónapja ez, így egy régi klasszikus kerül a terítékre: Total Annihilation.

094 **Játékmentőöv**

134 **Levelezés**
A nagy sikerre való tekintettel ismét négy oldalon üdvözölhetitek a Levrovot, a már lassan megszokottá és kedvektéváló témás rendszerrel. Irjatok ti is és kerüljetek be!

138 **Külvilág**
Filmek és DVD-k, könyvek és képregények, társasjáték és zene. Ahogy megszokhattátok!

Nem vagyunk bezárva: néha még a címadó vonatot is elhagyhatjuk egy kis terepnyomozás kedvéért

Agatha Christie: Murder on the Orient Express

írta · NightBagoly

fejlesztő > AWE kiadó > The Adventure Company web > www.agathachristiegame.com

Ha valaki három éve azt mondta: a kalandjátékoknak befellegzett, sokan vad sóhajtozással, elködösödött szemekkel, bólogatások közepette gondoltak a régi klasszikusokra. Ha ma valaki ugyan ezt mondja, az csak szimplán hazudik. A régi szép időknek ugyan tényleg vége van, az utóbbi csúnya, ínséges időknek is, most abba a fázisba jutottunk, hogy számtalan kisebb fejlesztőbrigád fogott bele abba, hogy a saját szájíze szerint újraértelmezze a műfajt, vagy csak visszanyúljon a gyökerekhez.

OLVASMÁNYOS

Az igazi kalandjáték olyan, mint egy jó könyv – élmény végigjátszani, és élmény újra és újra elővenni. Bár a műfaj meglehetősen statikus játékélményt ad – a legstatikusabb, amely a játékpiacon fellelhető –, a történetmesélés eme már-már passzív formája lehetővé teszi azt, amit a többi programban szinte lehetetlen: a halál konkrét fenyegetése nélkül, kizárólag a kalandokra koncentrálva megtornáztatja az agyunkat. Éppen ezért érezzük néha kötelességünknek, hogy egy-egy jobban sikerült darabot megosszunk veletek. Téveszme, hogy mindezt azért tesszük, mert könnyű hozzácsapni egyet a koronghoz, és mert a kínai piacon kilóra árulják az ilyesmit: azért csináljuk, mert hisszük, hogy korunk rohanó, adrenalintól fröcsögő világában is van helye az elmélyedős műfajnak, ahogy hiszik ezt a bevezetőben már említett kisebb cégek is – mint amilyen az AWE, a Guru mellé csomagolt nagyszerű kalandjáték megalkotója is.

KLASSZIKUS, DIGITÁLIS KÖNTÖSBEN

A stúdió úgy döntött, hogy Agatha Christie történeteiből készít nekünk egy klasszikus, point-and-click kalandsorozatot. Az első rész, a Tíz kicsi néger történetét feldolgozó darab sok tekintetben volt üdítő, hiszen, bár több szempontból ragaszkodott a már ezerszer ismert sztorihoz, mégis kicsit megújította azt, e mellett pedig a régi, kilencvenes évek közepéig divatos sablon szerint vezette a kalandra éhes játékosokat. Azt írtam, üdítő, nem pedig tökéletes: sajnos rengeteg gyermekbetegsége mellett a történelem egyik leginstabilabb programjaként vonulhat be a lexikonokba. Ezt csak azért említem, mert a fejlesztők, tanulva az eddigi hibáikból a Murder on the Orient Expressnél már jóval alaposabban jártak el. A végeredmény ugyan még mindig nem perfekt, mégis, mondhatjuk rá, hogy műfajában előkelő helyet foglal el, e mellett pedig megvan benne az Agatha Christie-s báj, amely miatt, bár két regény után az ember mindig tudja, hogy a kertész a tettes, mégis képes izgulni a kissé papírmasé szereplőkért. Most is.

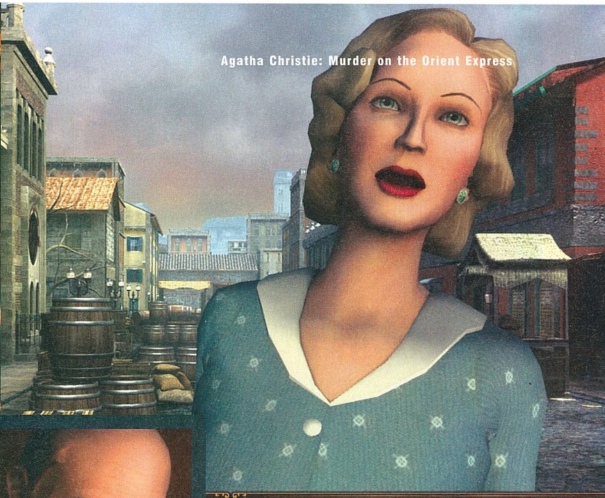
NEM SIKLIK KI

A sztori szerint Antoinette Marceau, a Compagnie Internationale des Wagon-Lits dolgozója lehetőséget kap rá, hogy Isztambulból együtt utazzon a híres detektívvel, Hercule Poirot-val az Orient Expresszen. A békés zötykölődés közben azonban a szerelvény elakad, és, ha ez még nem lenne elég, gyilkosság történik: egy férfit a krimik rendje és módja szerint eltesznek láb alól. A feladat tehát kézenfekvő: ki kell derítenünk, az utasok közül (Andrényi gróf és grófné, Cyrus Hardman, Caroline Hubbard...) mégis ki mocskolta össze a kezét, ráadásul már-már magától értetődő módon szinte mindenkinek volt valami indítéka megtenni ezt a gaztettet. Ha olvastátok a regényt, vagy láttátok a zseniális, 70'-es években készült filmet, már most feltűnhetett valami: mégis, ki ez az

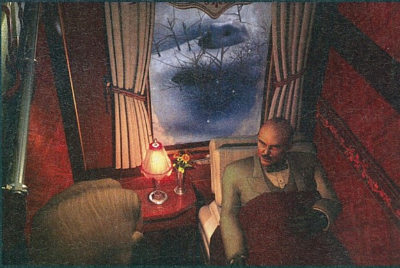
Minimum gépigény

1,4 GHz processzor; 256 MB RAM; 64 MB VRAM, 1.5 GB HDD

A környezet kalandjátékhoz képest meglepően élénk, az utasok reagálnak az eseményekre



Agatha Christie: Murder on the Orient Express



Egyetlen haszna van, hogy nem Poirot-t irányítjuk: nem kell a nevetséges bajusszal mutatkozni

Antoinette, és mit keres ő a vonaton? Nos, igen, a fejlesztők úgy okoskodtak, hogy nem szabad a játékos kezébe adniuk a zseniális detektív, Poirot irányítását, ezzel pedig nem biztos, hogy olyan jól jártunk. Pedig minden adott: David Suchet, a remek televíziós sorozat Poirot-ja adja a hangját a virtuális szereplőhöz, ráadásul zseniálisan, a program hibrid grafikája lévén pedig (amely aprólékosan megrajzolt 2D-s hátterek között mozgat 3D-s figurákat) fantasztikusan is fest a modell. De nem, sokunk kedvenc mesterdetektívje csak afféle ötletadóként van jelen a sztoriban, sokszor keresztkérdéseivel, és tippjeivel segít, ha véletlenül elakadnánk, valamint levonja a konklúziókat.

Ha túltesszük magunkat azon, hogy ezt a részét elszúrták – igenis Poirot-val akartunk lenni, vigyétek innen ezt a buta csirkét! –, fel fog tűnni, hogy David Suchet mellett minden karakter zseniális szinkront kapott. A fejlesztők nem spóroltak semmin, profi színészeket, igazi beleélést hallhatunk: nincs egy hibás dialógus, egy unott mondat, a játék, akár csak egy megkomponált színházi krimi minden szereplőt kiemelten kezel, ehhez pedig remekül összetákolt díszleteket mozgat meg. Miután kalandjátékról beszélünk, nem kell Crysist megszégyenítő grafikai körítésre gondolni: a roppant barátságos gépigény mellett azonban azt sem állíthatjuk, hogy a program ronda lenne: a remek hátterek előtt tényleg jól sikerült modellek balettoznak, és próbálják meg tenni nekünk a szépet.

JÁTÉK, MENET

Akár csak az előző részben, feladatunk itt is zömmel beszélgetésekből, és tárgyak összegyűjtéséből fog állni. Miután a teljesen egér vezérelt irányítást már húsz éve is imádtuk, most sem kell csalódni benne: remek inventoryval, pontos nyomkövetéssel dolgozik. Egy klikkre odasétálunk a célhoz, kettőre odafutunk, ha pedig a helyszín szélére kattintunk, átmászhatunk egy másik díszletbe – minden úgy megy, ahogyan azt már megszokhattuk. (Azért a készítők ügyesen megoldották, hogy ne kelljen a már ismert területeket ezerszer bejárni, lehetőségünk lesz a köztes kocsikat átugorva, egyből a kívánt területre érni.) Mint minden kalandjátékban, itt is főképp beszélgetnünk kell és fejtörőket megoldanunk, ám, ellentétben pár műfaji klasszikussal, azt fontos leszögeznünk: a legtöbb feladat, amelyet megkapunk, egyrészt remekül illeszkedik a már ismert történetbe, másrészt komolyabb rásegítés nélkül is megoldható, pusztán a logikára, és a józan paraszti észre kell támaszkodni. A készítők ráadásul, hogy fokozzák az izgalmakat, megcsavarták a végkifejletet, ennek eredményeképpen a könyvet, filmet ismerők is alaposan megdöbbenhetnek. (Vagy nem, az egyik befejezés ugyan is tipikus, már-már amerikai módon giccses és abszolút pofáncsapásnak érződik az addig remekül összeeszkábált sztorihoz képest – de hát ez csak az egyik.)

A kaland közel húsz óráig tarthat, de még a kalandjátékfüggők számára is okozhat jó pár órányi izgalmat – azonban, és ez sajnos a stílustól nem meglepő, nem árt hozzá igen fejlett angoltudás. Ettől függetlenül egy szótár, valamint kötélidegek segítségével is neki lehet állni, sőt azoknak, akik csak most tanulják az angolt, inkább ezt ajánljuk, mint a magyarításért való könyörgést: a programból ugyan is rengeteget lehet tanulni, ráadásul igazi, ékes angol szövegeket hallhatunk – ezekre garanciát jelentenek a színészek is – tehát nem kell félnünk, hogy a rágógumis amcsi íz miatt esetleg ne lenne érthető bármi, amit a fülünkbe súgnak. A már mellékelt Sherlock Holmes mellett Agatha Christie-nek sem kell szégyenkeznie: egyrészt ő is felkerült a gurus teljes játékok közé, másrészt az ő történetéből megalkotott kalandjáték is legalább annyira szórakoztató, mint a már említett másik detektívtörténet, ennél többet pedig kár is dicsérni.

DVD tartalom

MINDENKIT VÁR A DVD!

Mozgalmas évet tudhatunk magunk mögött, rengeteg fantasztikus játékkal gazdagodva az esztendő során. Mi már túl vagyunk az idei első számunk elkészítésén is, melyen az ünnepeket követő pangás sajnos kicsit nyomot hagyott. Szinte egyáltalán nem érkeztek demók (kivéve az egy árva Witchert – az viszont minőségi darab lett), de így legalább alkalmunk nyílt feltenni a tavalyi év legnagyobb durranásaként számon tartott Call of Duty 4 próbaverzióját is. DVD-mellékletünkről mindenképpen érdemes lesz megtekintenetek Best of összefoglalónkat és magyar felirattal ellátott mozi-előzeteseinket, valamint meghallgatni Podcast adásainkat is.

The Witcher

Karácsonyra beesett a The Witcher kipróbálható változata, melyből reméljük, hogy egy példányt minden olvasónk talált a karácsonyfa alatt. A teljesen magyar nyelven kommunikáló játék nagyszerűre sikeredett, amire remek bizonyíték a mellékletünkön fellelhető 2 gigás demó is. A hatalmas méret több órányi játékidőt rejt magában, amelynek köszönhetően alaposan megismerkedhettek a teljes verzióval is.

W, A, S, D – Karakter mozgatása
Z –Erős harcmodor
X – Gyors harcmodor
C – Csoportos harcmodor
I – Leltár megnyitása

Bár még csak az év elején tartunk, de a Witcher-demó így is biztos az év egyik legtartalmasabbja lesz!

Call of Duty 4

A tavalyi év legjobb FPS-e, melynek év végén érkezett demóját most sikerült felraknunk szűkös tárkapacitású korongunkra is (jobb később, mint soha alapon). A demóban fergeteges ízelítőt kaphattok a legújabb részből, amelyben az amerikai hadsereg egyik bátor katonájának bőrében lőhetünk halomra több tucatnyi katonát és harckocsit.

W, A, S, D – Karakter mozgatása
Bal Control – Guggolás
Szóköz – Ugrás
1, 2 – Kézifegyverek
G – Gránát
N – Éjjellátó
R – Fegyver újratöltés

Dingle! You convinced the elves to strike again this year?

Shareware

Elf Bowling

A télapó is szeret néha lazítani, és vajon mi tudná jobb kedvre deríteni, mint egy kis bowling. Természetesen a szabad szellemű játékkészítők nem kifejezetten a megszokott bowling játékot részesítették előnyben, így most szegény manókat dönthetjük le pontszerzés érdekében. A játék célja az ellenfelek felett aratott győzelem elérése lesz, ami sajnos a legtöbb embernek nem lesz egyszerű feladat, még könnyű beállítások mellett sem. A grafika elég tetszetős lett és a tálalással sincs gond, de a kisebb gyermekeknek azért nem illik mutogatni, ahogy a szegény manókat kiütjük a játéktérről.

Végigjátszás a PGO-n!

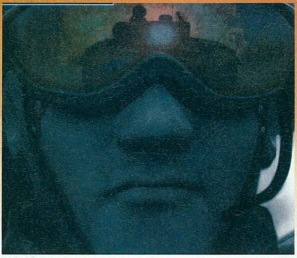
Ha ezt a jelet megpillantod egy játékcikk mellett, akkor biztos lehetsz benne, hogy a pcguru.hu oldalon az adott programhoz találsz végigjátszást. Mindenhez természetesen nem tudunk azonnal végigjátszást készíteni, de megpróbálunk minél több programhoz ilyen extra szolgáltatást biztosítani. A Witcher végigjátszást utólag is ajánljuk mindenki figyelmébe!

Mozibemutatók a DVD-n

Ebben a hónapban öt filmelőzetest találtok a DVD-n, melyek közül ugyan majdnem minde figyelemre méltó, a mi kedvencünk azonban az új Batman mozi, a Dark Knight bemutatója lett. Imádjuk az új Jokert!

PCG Live!

Ebben a hónapban elsősorban egy TOP 10-es összefoglalóval várunk benneteket PCG Live rovatunkon belül, amelyben nagy meglepetésre felvonultatjuk a tavalyi év legjobb PC-s alkotásait. Ezen felül külvilág rovatunkban öt ígéretes mozi-előzetessel, valamint két Podcast adással próbálunk meg kedvetekre tenni. Reméljük, sikerülni fog!



Turkáló

StreamHijacker – Internetes rádió hallgatásakor szükségünk lehet olyan programra, melynek segítségével akár a teljes adást lementhetjük merevlemezünkre, mindenféle veszteség nélkül. A StreamHijacker ebben segít, ahol még azt is beállíthatjuk, hogy mikor induljon el a felvétel és mennyi ideig tartson. A felvett adást akár több részre is darabolhatjuk, így kimenthetjük vele a zeneszámokat is, mindezt külső program igénybevétele nélkül. A program számos funkcióval bír, úgymint a beépített rádió kereső szolgáltatás, vagy a mentett tartalomhoz illeszkedő lista, melyet kérésünkre el is ment.

Killing Spree

Empires 2.0 (Half-Life 2)

Bár ennek a modnak a weboldalán forradalmi játékmenetről írnak, az FPS és RTS műfajok elegyítése azért már másoknak is eszébe jutott (Renegade, Savage, SourceForts, Iron Grip). Ettől függetlenül az Empires 2 nagyszerű alkotás, amelyben sikerült ügyesen megfelelő átmenetet létrehozni a két műfaj között. A kiegészítőben két szemben álló fél harcába csöppenünk, amelyben négy karakterosztály közül választhatunk. Taktikusabb elemeket kedvelők figyelmébe ajánljuk!

Játékdemók: Call of Duty 4 / The Witcher

Shareware játékok: Elf Bowling: The Last Insult / Christmasville / Cradle of Persia / Holiday Gift / Holly a Christmas Tale / Jewel Match Winter Wonderland / Lost Treasures of El Dorado / Santa's Super Friends / Space Strike / Svetlograd

PCG Live: Best of 2007 / Podcast 8-9. adások / Mozi előzetesek

Állandó rovataink: Killing Spree! / Diablo 2 / Grand Theft Auto / Magyarítások / PHP Programozás / Repülőgép-szimulátorok / Star Wars / Stratégia / Warcraft

Háttérképek: Turkáló: DivX 6.8 / K-Lite Codec Pack 3.6.2F / MediaCoder 0.6 / Windows Media Player 11 / Media Player Classic / Quick Time 7.3.1 / VirtualDub 1.7.7 és VirtualDub 1.7.7 AMD64 / VirtualDubMod 1.5.10.2 / XviD 1.1.3 Stable / Avira AntiVir 7 / Avira Premium Security Suite 2008 (WinXP és Vista) / BitDefender 10 Free / F-prot 6 / Norton Antivirus Update / Burn4Free 3.9 / CDRWin 4.0 f-a / Final Burner Free / AMD - Ati Catalyst 7.12 - WinXP / nVidia Forceware 169.21 - WinXP / DX9.0c - 2007 Augusztusi frissítés / Far Manager 1.70 / Total Commander 7.02a / AdAware 2007 + AdAware SE / CWShredder v3.0 / Getright v5.2d és GetRight 6.2a Web install / Google Earth / Internet Download Manager 5.11 / Macromedia Flash Player 8 / Panda Antivirus 2007 / Panda Antivirus + Firewall 2007 / Panda Internet Security 2007 / wTime 1.0.0.9 / ReGet Deluxe v5.1 / SpyBot - Search and Destroy v1.5.1 + frissítés / Windows Defender / Zone Alarm Personal 6.5 / BlueTool 1.0.0.5 / AcdSee 10 / HyperCam / HyperSnap / IrfanView 4.10 / Google Picasa / SnagIT / CDEX 1.51 / Winamp 5.5.1 / ICQ 6.0 / Softros LAN Messenger 3.8.3.3 / LanTalkXP és LanTalk.NET / MSN 7.5 és MSN Live / Skype 3.2 / XFire 1.85 / Yahoo Messenger 8.1

A StreamHijackerrel lehetségessé válik az internetes rádióadások letöltése

/ Acrobat Reader 8.1 / Everest / Fraps 2.9.3 / MiniPad 1.0.0.11 / Power Strip / Power Toys XP / UnErase Personal 1.4 / VirtualBox 1.5.2 / WinRAR 3.71 Hun / WinZip 11.1 / 7Zip / WhereIsIt 3.50 Lite / StreamHijacker 0.7.1.3

Online rovat

MINDENHOL OTT VAGYUNK, GYERE KERESS MINKET!

Hosszabb kihagyás után újra visszaköszön a magazin hasábjairól az online rovat, ezen felbuzdulva tekintsünk is vissza az elmúlt esztendőre. Még 2006 végén indult el az új, gyökeresen megreformált PGO, majd szépen apránként hasznos funkciókkal és hatalmasra duzzasztott játékadatbázissal, illetve színvonalas hírekkel igyekeztünk minden PC-s játékos kedvére tenni és a lehető legaprólékosabban informálni titeket a platformunkat érintő nyalánkságokról. A küldetés sikeresnek bizonyult, de itt az ideje egy újabb fejezetet nyitni a PC GURU weboldalának történetében…

Online extrák

Az elmúlt időszakban megszaporodtak az online exkluzív anyagok, köztük például az Alarm für Cobra 11 – Crash Time írott és vetített tesztjével, illetve a Colin McRae Dirt lokalizált verziójának a videobemutatójával.

Ingyenes játékok terén is igyekszünk elkényeztetni benneteket, és megannyi díjmentes, ám teljes értékű játékot mutatunk be a weben, persze csak az igényesebbik fajtákból. Újabban a Nintendós Super Mario PC-s klónja okozott örömteli pillanatokat megannyi fannak, de a Codemasters gondoskodása alatt készült, majd később ingyenessé tett ArchLord MMO szerepjáték is kihagyhatatlan részét képezi a terjedelmes listának – a Furyról nem is beszélve!

Végigjátszás rovatunk is megtáltosodott. Újabban majdnem minden, a magazinban is tesztelt kalandjátékhoz]{redenc elkészíti a weboldalra a végigjátszásaikat, de ezentúl az adventuregames.hu csapata is besegít, hogy utat mutassunk, ha elakadnátok. De nem csak kalandjátékoknál lehet szükség végigjátszásokra, esetleg tippekre-trükkökre, ennek szellemében készült vadonatúj útmutatás a Witcherhez és a BioShockhoz is.

Darths koma fetisiszta vonzódása a sub-budget kategóriás német játékokért megint megnyilvánult

PGO 3.0

Játékosparadicsom születőben

Az aktívabb fórumlakóink már egy ideje tudják: új oldal készül. Sokkal szebb és sokkal okosabb lesz, a látogatók által megfogalmazott igények szellemében alakítjuk át az egész szerkezetét. A bő egy éve nevelgetett, eddig még szunnyadó szellemet kieresztjük – illetve rátok eresztjük – a palackból, aki egy vadonatúj külsővel fog testet ölteni előttetek. Ezt az új kosztümöt Gaben készíti, ami azt hiszem mindent elárul a végeredmény minőségéről! Minden más egyelőre maradjon titok. Na jó, ennyire nem lehetek kőszívű, így jöjjön csak egy példa a megannyi újításból: ha megadod a géped paramétereit, a rendszer kidobja, hogy az általad keresett játékstílusból mely címek futnának el a gépeden…
És hogy mikor érkezik? Pontosan akkor, mikor elkészült!

NFS ProStreet szépségverseny

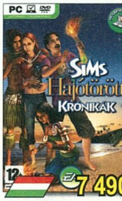
Készíts egy képet az agyontuningolt Need for Speed ProStreet-verdádról, majd látogass el a weboldalunkra, ahol feltöltheted a képet (.jpg formátumban). Ezzel nevezel is a versenyre, melyet ti is végigkísérhettek a főoldalon, sőt szavazhattok is a többiek képeire. Amelyik három verda a legjobban bejön itt a szerkesztőségben, azoknak a tulajdonosai PC Guru ajándékcsomagot kapnak, de az általatok legjobbra értékelt négykerekű sofőrjét is megjutalmazzuk!

Beküldési link: www.pcguru.hu/kepbekuldo
Beküldési határidő: 2008.02.17.

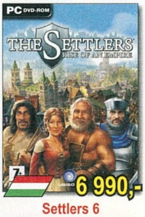
CD GALAXIS

PC JÁTÉKOK (HAGYOMÁNYOS ÉS DIGITÁLIS VÁSÁRLÁS) – PLAYSTATION 3, XBOX 360, Ps2 ÉS PSP JÁTÉKOK – DVD FILMEK

FARSANGI AJÁNLATUNK!



Sims 2 Hajótöröttek (feb)*

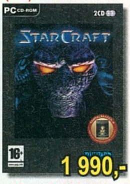


Settlers 6

Call of Duty 2

The Witcher

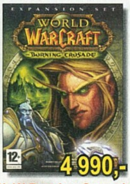
Blizzard Anthology*



Starcraft Gold*

Diablo 2 Gold*

Warcraft 3 Gold*



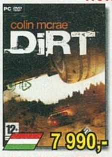
WoW Burning Crusade

Gears of War

Unreal Tournament 3

FIFA 07 (feb)*

NFS Carbon (feb)*

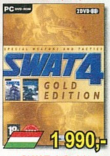


Colin McRae DiRT

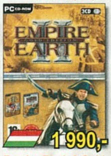
Battlefield 2142 Deluxe

Far Cry

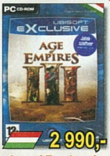
Heroes 4 csomag



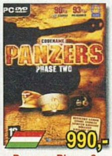
SWAT 4 Gold



Empire Earth 2 Gold



Age of Empires 3



Panzers Phase 2

BEKÖLTÖZTÜNK A BELVÁROS SZÍVÉBE!

ÚJ CÍMÜNK:
Budapest, Belváros
Múzeum körút 10.
Az Astoria és a Kálvin tér között, a Nemzeti Múzeum mellett

TELEFON:
(06-1) 479-0933

NYITVA:
Hétfő-Péntek 9:30-18:00

Az Astoriától illetve a Kálvin tértől csak két percre!
Metró: M2 (piros), M3 (kék)
Busz: 7, 9, 15, 73, 78, 104, 112, 239(p)
Villamos: 47, 49 – Troli: 83, 89

INTERNET ÁRUHÁZ!

0-24h, egész nap Online, friss termék-információval, listával
www.galaxisnet.hu

Csomagküldés! MÁR MÁSNAPRA!

479-0933
vagy
www.galaxisnet.hu

GYORS + OLCSÓ

Magyarország bármelyik településére!

Díja: a kiszállítási címtől és rendelési értéktől függetlenül 990 Ft/csomag.

Age of E. 1 Gold + 2 Gold..2 990
Age of Empires 3 HUN 2 990
Age of Mythology Gold 2 990
Agon HUN........................3 990
Agon 2 HUN......................4 990
Alarm of Cobra 11 ....2 990
American Conquest pakk...2 990
Anno 1503 Gold..................1 990
Anno 1701 HUN..................4 990
Baldur's Gate Saga............3 990
Battlefield 1942 Anthology 3 990
Battlefield Vietnam.............3 990
Battlefield 2 + Spec. Forc...7 490
Battlefield 2 Complete......11 990
Battlefield 2142 Deluxe 11 990
Battlestrike 3 féle, /db 1 990
Bet on Solider: Saigon.......1 990
Bionicle Heroes..................1 990
Bioshock 6 990
Blazing Angels 2 ....6 990
Blitzkrieg Anthology 2 990
Blitzkrieg 2 ....2 990
Blizzard Anthology (jan)*....3 990
Starcraft Gold,Diablo 1,Warcr.2
Boiling Point HUN..............1 990
Brothers in Arms HUN 2 990
Brothers in Arms Earned.. .2 990
Caesar 4 HUN* 1 990
Call of Duty Deluxe............3 990
Call of Duty 2 ....2 990
Call of Duty 4 Modern W*.. 9 990
Cars (Verdák).....................6 990
Cars Mater-Nat. Champ.....5 990
Céh 2 (Guild 2) HUN..........6 990
Céh 2 kiegészítő HUN 4 990
Championship Man. 08....10 990
Chessmaster 11 GM. Ed....4 990
Chronicles of Narnia 1 990
City of Heroes+Villains /on.5 990
Civilization 3 Complete 1 990
Civilization 4......................2 990
Civilization 4: Warlords 3 990
Civ 4: Beyond the Sword ...3 990
Civ 4 Complete 6 990
Code of Honor idegenlégió.2 990
Codename Panzers P1 HU ..990
Codename Panzers P2 HU ..990
Cold Fear 2 990
Colin McRae DiRT, HUN....7 990
Command & Conquer pakk7 490
Generals Deluxe 3 990
Tiberium Wars HUN 11 990
Commandos Strike Force. .1 290
Company of Heroes 6 990
Company of H. :Opposing .6 990
Company of H. Gold 11 990
Cossacks 2 Gold................4 990
Counter-Strike Anthology...3 990
Counter-Strike Source 7 490
Crysis HUN 11 990
CSI Hard Evidence 5 990
Dark Messiah of M&M HU .4 990
DarkStar One.....................1 990
Diablo 2 + Lord of D. (jan)* 3 990
Disciples 2 Gold.................1 990
Disney klasszikusok, /db....1 990
Doom 3 ....3 990
Driver 3 ....1 990
Driver Parallel Lines...........4 990
Dungeon Siege+Aranna 2 990
Empire Earth 2 Gold HUN .1 990
Empire Earth 3 HUN 7 990
Enemy Territory:Quake W..9 990
Europa Universalis 3 HU ...6 990
F1 Padlógáz HUN..............1 990
Fable HUN 3 990
Faces of War......................2 990
Fahrenheit..........................1 990
Fall: Last Days of Gaia HUN.990
Fantasy Wars.....................4 990
Far Cry 990
F.E.A.R. Gold HUN 4 990
FEAR Perseus Mandate H 3 990
FIFA 07 HUN (feb. 8.)* 3 990
FIFA 08 HUN....................11 990
FIFA Manager 07 (feb.8.)* .3 990
FIFA Manager 08 ....11 990
Flatout 2.............................1 990
Flight Simulator 2004.........4 990
Flight Simulator X Deluxe 11 990
FS X: Acceleration 9 990
FS 2004 ill X kieg., /-től......4 790
Freelancer..........................1 290
Full Spectrum Warrior 1 990
Gears of War HUN.............7 990
Ghost Recon Adv. W. 2 990
Ghost Recon Adv.. W. 2.....5 990
Glory of the Roman Emp. ..1 990
Godfather (Keresztapa) 3 990
Golden C. (Arany iránytű) ..9 990
Gothic 2 Gold.....................1 990
Gothic 3 HUN.....................4 990
Grand Theft Auto 3 ....2 790
GTA Vice City.....................2 790
GTA San Andreas 3 990
GT Legends HUN 1 990
GTR (FIA GT R.) HUN 1 990
GTR 2 ....4 990

GTI Racing HUN 5 990
Guild Wars (2006) /online ..6 990
Guild Wars Factions...........6 990
Guild Wars Nightfall 6 990
Guild W Eye of the N. kieg.5 990
Guild Wars+Eye of the N. ..9 990
Gyűrűk Ura Király visszat. .3 990
Harc Középföldéért 2. .....3 990
Haegemonia Gold HUN 1 990
Half-Life 2 ....3 990
HL 2 Orange Box 11 990
HL2,Ep.1,Ep.2,Team F. 2,Portal
Halo 3 990
Harry Potter 1-4, /db. 3 990
HP 5 Főnix rendje HUN ...7 490
Hearts of Iron 2 ....1 990
Helldorado('Desperados3') 6 990
Hellgate London 11 990
Heroes 3 alap+két kieg. 1 990
Heroes 4 alap+két kieg H 1 990
Heroes 5 HUN 4 990
H. 5 Hammer of Fate HU .4 990
H. 5 alap+Hammer.. HU...6 990
H.5 Tribes of the E.(jan)* .6 990
Hidden & Dangerous 2 G...1 990
Hospital Tycoon HUN 3 990
Hoyle, 5 féle, /db 2 990
Ice Age 2............................1 990
Icewind Dale Saga.............1 990
IGI 2: Covert Strike 2 990
IL-2 Sturmovik 1946...........2 990
Imperium Galactica 2 HUN ...990
Jack Keane HUN (jan)*......4 990
Jacked 1 990
Jade Empire Spec. Ed. H ..3 990
Jericho (C. Barker, jan.) H* 7 990
Joint Task Force HUN........1 990
Juiced 2 ....7 990
Jumurdzsák gyűrűje HUN..3 990

Kane & Lynch (+film) 9 990
Karib tenger kalózai 2: J.S.2 990
Karib tenger kalózai 3 ....2 990
King Kong 2 990
Knights of Honor 1 990
L'ecsó (Ratatouille) 6 990
Legacy of Kain: Defiance...1 290
Lego termékek, EVM, /db ..1 990
Lineage 2 + 60napos k. ...10 990
Loki 6 990
Lord of the Rings Online ..12 990
LotRO Gamecard 60 nap...7 990
Mafia 1 990
Medal of Honor Warchest ..3 990
Medal of Honor Pacific A ...3 990
Medal of Honor Airborne ..11 990
Medieval Lords HUN..........1 990
Medieval Total War 2 ....4 990
Medieval 2 extra kiadás 7 990
Medieval 2 Kingdoms 8 990
Moorhuhn 4 féle, /db..........1 990
Mortyr 3 HUN 2 990
Moto GP 2..........................1 990
Moto GP 07........................9 990
NBA Live 07 (feb 8.)* 3 990
NBA Live 08 ....11 990
NCSoft 60 napos kártya.....7 990
Need for Speed Most W.....3 990
NFS Carbon HUN (feb.8.)* 3 990
NFS ProStreet HUN 11 990
Neverwinter Nights pakk....3 990
Neverwinter Nights 2 ....7 990
NHL 07 (feb.8)* 3 990
NHL 08 ....11 990
Oblivion (Elder Scrolls 4) ...2 990
Oblivion + két kiegészítő....6 990
Overlord HUN 7 990
Overspeed HUN 2 990
Painkiller 2 Overdose.........6 990

Panžer Elite Action.............1 990
Paraworld HUN..................1 990
Platoon HUN......................1 990
Pokoli Szomszédok HUN......990
Pokoli Szomszédok 2 HU ..1 990
Port Royale 2 HUN 1 990
Prey 2 990
Prince of Persia Sands of T. .990
Prince of Persia Warr. W* 990
Prince of Pers. Two Thr 2 990
Pro Evolution Soccer '08 ...8 990
Quake 4 ....3 990
Rail Simulator...................11 990
Rainbow Six Lockdown......2 990
Rally Trophy HUN 990
Rayman 10th Anniversary..2 990
Rayman Raving RabbidsH 2 990
Red Faction 2 ....1 990
Resident Evil 3...................1 990
Resident Evil 4...................5 990
Restaurant Empire HUN 990
Richard Burns Rally 1 290
Rise and Fall: Civ at War ...3 990
Rise of Nations Gold..........2 990
Rise of N.Rise of Legends .3 990
Rollercoaster Tycoon 2 Dlx 1 990
Rollercoaster Tyc. 3 Gold ..3 990
Runaway HUN...................1 990
Runaway 2 HUN 1 990
Rush for Berlin HUN 2 990
Rush for the Bomb HUN 3 990
Rush for Berlin Gold HUN..4 990
Sacred Gold.......................1 990
Safecracker..........................990
Sam & Max Season 1 HU* 4 990
Screamer 4x4 HUN...............990
Secret Files Tunguska 1 990
Sega Rally 7 990
Settlers 10th Anniversary...2 990

Settlers 5 HUN...................2 990
Settlers 6 HUN...................6 990
Sherlock Holmes Awaken ..1 990
Sherlock vs Arsene Lupin*.5 990
Silent Hunter 3 HUN 2 990
SH3 kiegészítő: U-Boat 3 990
Silent Hunter 4 HUN 6 990
Sim City 4 Deluxe 3 990
Sim City Társadalmak H ..11 990
Sims Deluxe.......................3 990
Sims Kieg.pakk kétféle,/db 3 990
Sims 2 HUN 9 990
Sims 2 kiegészítő 6féle,/db 7 490
Egyetem, Éjszakák, Évszakok, Vár az üzlet, H.kedvenc, Jó utat
Sims 2 cuccok, 5 féle, /db ..2 990
Bulis,Csili,Divatos,Mesés,Trendi
Sims laptopbarát 3 féle,/db 7 490
Soldier of Fortune 2 Gold...2 990
Soldier of Fortune Payback9 990
Spellforce Platinum............3 990
Spellforce 2.......................4 990
Spellforce 2 Gold 7 990
Spiderman 3 ....9 990
Spiderman Friend or Foe...6 990
Splinter Cell Pandora T. H .1 290
Splinter C. Chaos Theory ..2 990
Splinter C. Double Agent ...5 990
S.T.A.L.K.E.R. 6 990
Star Wars Battlefront 2.......5 990
KOTOR 2 ....3 990
Lego Star Wars 1 290
Lego Star Wars 2 ....3 990
Republic Commando 3 990
Régebbi játékok, /-tól 3 490
Starcraft+Brood War (jan)* 1 990
Starship Troopers 1 990
Stranglehold.....................11 990
Supreme Commander 7 990

Supreme C: Forged All. 7 990
Supreme C. Gold 11 990
SWAT 4 Gold HUN 1 990
S.W.I.N.E. - HUN 990
Született feleségek 2 990
Tabula Rasa /online 7 990
Terrorist T., 3 féle, /db,/-tól .1 990
Test Drive Unlimited...........6 990
Thief 3................................1 290
Timeshift HUN....................7 990
Titan Quest Deluxe 6 990
Titan Quest Gold................9 990
Tomb Raider Angel of D. 1 290
Tomb Raider Legend 3 690
Tomb Raider Anniversary...9 990
Trackmania United HUN 3 990
Train Simulator..................2 990
Transformers.....................9 990
Transp. Giant Gold HUN 1 990
UFO Extraterrestrials HUN 6 990
UFO pakk (2 HU, 1 angol) .5 990
Unreal Tournament 3 HUN 7 990
Virtua Tennis 3 ....8 990
War Front HUN 3 990
Warcraft 3+ Frozen T*(jan) 3 990
Warh. Mark of Chaos HUN 4 990
Warh. Dawn of War GOTY.3 990
Dawn of War Dark Crus. ..6 990
Witcher HUN......................7 990
Witcher Gyűjtői Kiadás H .11 990
Wolfschanze 1 990
World in Conflict HUN........7 990
World of Warcraft /online ...3 490
Burning Crusade kieg. 4 990
BattleChest (alap+BC) 8 990
60 napos Gamecard 7 990
X3: Reunion 1 990
Xpand Rally Xtreme...........6 990
Zoo Tycoon 2 HUN 2 990

Áraink az áfát tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. Érvényes: 2008.01.16-02.12., ill. a készlet erejéig – * Érkezés alatt – /db Darabonkénti ár – Újdonság / top akció – Magyar nyelven

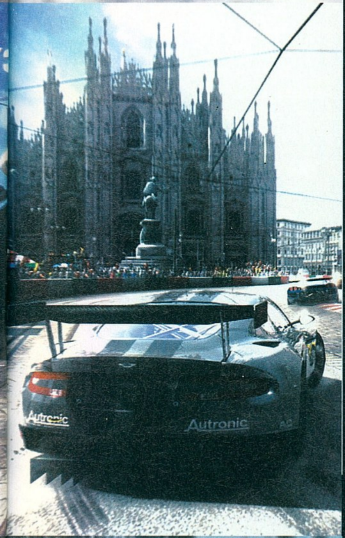
>> A Fury nevű MMO szerepjáték is becsődölt végül – de nem szűnt meg, hanem teljesen ingyenessé vált. Letöltés:

RACEDRIVER GRID

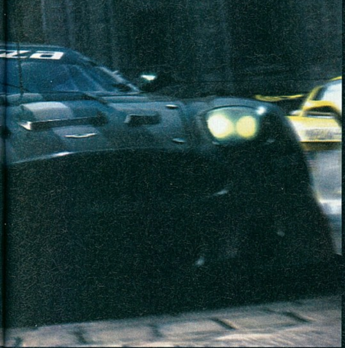
Fejlesztő > Codemasters **Kiadó** > Codemasters **Megjelenés** > 2008. második negyedév

Emlékeztek rá, hogy három hónapja a hírekben közöltük az első képeket a Codemasters „másik" autóversenyes sorozatának új részéből, a Race Driver One-ról? A jobb memóriával rendelkezők talán még azt is felidézik, hogy azt írtuk, a játék alatt ugyanaz a Neon névre keresztelt grafikus motor dolgozik, ami a Colin McRae Dirtöt is hajtotta. Na, lehet mindezt elfelejteni, az angol cég ugyanis újra bejelentette a játékot, ezúttal már csak GRID címen (Amerikában viszont megkapja a Race Driver előtagot is, és csak ilyen logót tudtunk szerezni). Az is kiderült, hogy a játékmotor is nevet váltott: immár EGO néven fut. A részletek viszont nem változtak: három kontinens vár ránk, ami három eltérő versenyformát, hangulatot is jelent. Európa az ősi versenypályákkal és vidéki útvonalakkal vár ránk, Amerika legnagyobb városai változatos utcai versenyeket kínálnak, Japán pedig éjszakai futamokkal kedveskedik az égett gumi és kipufogógáz rajongóinak. Ezúttal nem lesz sztori, nem lesz veszett tuningolás vagy járgányfestés – csak a versenyek bemutatására, a hangulat megteremtésére akarnak koncentrálni a fejlesztők. No meg persze a csodás látványra és dirib-darabokra törő gépekre...

Ez nem render, nem kamu, hanem egy pillanatfelvétel a visszajátszásból. Legalábbis a fejlesztők szerint...



San Franciscoban természetesen a híres emelkedőn is végigszáguldhatunk



Marvel vs DC

Vannak örök küzdelmek, melyek teljesen megnyugtatóan valószínűleg sosem fognak eldőlni. Ezek egyik legfontosabbika a képregények világában zajlik a Marvel és a DC hívei között. Ez a háború sem fog lezárulni, nyilván még a mi kis összeállításunk nyomán sem, de legalább megpróbálunk dönteni az ügyben. A két univerzumot a képregények, az ezek alapján készült filmek, illetve játékfeldolgozások alapján vetettük össze.

KÉPREGÉNYEK: Van ebben valami szubjektivitás, de valahogy jobban csípjük a Marvel hősöket a DC-univerzum karaktereinél. Amíg ott Batman és Superman a menő, addig ezen az oldalon alig győzzük sorolni a hősöket, Amerika Kapitánytól az X-Men-ig, arról nem is beszélve, hogy az általuk elmesélt történeteket is sokkal jobbnak találjuk.

KÉPREGÉNYEK: A DC valahogy mindig komorabb történetekkel bombázza az olvasókat és bizony még mindig Superman az első, aki eszünkbe jut róluk (pedig itt is akad hős szép számmal). A Marvel valahogy lendületesebb, fiatalosabb és színesebb mint a nagytestvér, többet is olvassuk őket, az szentigaz.

1 : 0

FILMEK: Rengeteg Marvel-film született az évek során, és bár némelyeket kifejezetten imádjuk (X-Menek, Spider-Man 1-2), az átlag színvonal eléggé a padló körül van. Minden jó alkotásra jut pár pocsék mozi, olyanok, mint a Punisher, a Ghost Rider, az Elektra, vagy a Spider-man 3. És akkor a David Hasselhoffos Nick Furyt még nem említettük...

FILMEK: A DC hőseit ritkábban dolgozzák fel, de ilyenkor legalább igyekeznek jó munkát végezni. Rendben, a Batman harmadik és negyedik epizódja nézhetetlen, de a denevér többi kalandja (beleértve az idén érkező Dark Knightot is - egyszerűen tudjuk, hogy jó lesz!) fantasztikusak, és Supermannek is jó az átlaga.

1 : 1

JÁTÉKOK: Ugyan volt e téren is néhány emlékezetesen borzalmas szösszenet, megannyi kellemes emlékünk is fűződik a Marvel-játékokhoz. Incredible Hulk, Marvel Ultimate Alliance, Spider-man 2, Ultimate Spider-man, Marvel vs Capcom 2 - és akkor csak az utóbbi néhány évről van szó...

JÁTÉKOK: A DC hőseit ritkábban dolgozzák fel... ám a folytatás nem olyan, mint fent: néhány ősi ugrabugrát leszámítva ezek mind förtelmesen rosszak. Olyannyira, hogy a játéktörténelem két legrosszabb szuperhősös játéka az N64-es Superman és a GC-s Batman Dark Tomorrow.

2 : 1

Superman egyszerűen túl nyálas, Batman meg nem tud annyi hőssel versenyezni, amennyit a Marvel istálló rá tudna uszítani még egy tartalékos napon is.

TOP 10

Amerika 07.12.16-07.12.22

CALL OF DUTY 4
ACTIVISION . INFINITY WARD
Igazság: az év játéka trónol a toplisták élén!
PC GURU 07.13 95%

CRYSIS
ELECTRONIC ARTS . CRYTEK
A videokártyagyártók legnagyobb örömére ez is népszerű
PC GURU 07.13 95%

THE SIMS 2: BON VOYAGE
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Mit is írhatnék még ide? Ez az egymilliomodik simses mondatom
PC GURU 07.10 78%

THE ORANGE BOX
ELECTRONIC ARTS . VALVE
Az év ajánlata, nem csoda, hogy sokan élnek is vele
PC GURU 07.12 96%

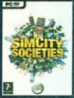
WORLD OF WARCRAFT
VIVENDI . BLIZZARD
Bréking nyúz: Ricco másodlagos karaktere is 70. szintű
PC GURU 05.03 95%

THE SIMS 2 DELUXE
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Ezt különösebben már nem is kommentálnánk...
PC GURU -.- --%

THE SIMS 2 TEEN STYLE STUFF
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Kis csini tinicuccok, minden mennyiségben
PC GURU -.- --%

WOW: BURNING CRUSADE
VIVENDI . BLIZZARD
2007 legnagyobb példányszámban elkelt PC-s játéka?
PC GURU 07.03 96%

WOW BATTLECHEST
VIVENDI . BLIZZARD
Minden, ami csak kell, itt van egy csomagban. Agyő, élet!
PC GURU -.- --%



SIMCITY SOCIETIES
ELECTRONIC ARTS . TILTED MILL
Hiába az ocsmány borító, a pocsék tesztek, viszik, mint a cukrot!
PC GURU 08.01 58%

TWO WORLDS Temptation

Fejlesztő > Reality Pump **Kiadó** > Zuxxez **Megjelenés** > 2008. első negyedév

Bár a mi szemünkben abszolút nem tudott felnőni a Gothic 3-hoz, és még kevésbé az Oblivionhoz, az tagadhatatlan, hogy az RPG-hiányos idei évben a Two Worlds bizony nem várt kasszasiker lett, így a kiegészítő érkezése nem meglepő. Eszelősen forradalmi dolgokat persze nem kell ettől várni, hiszen néhány új terület (a két fantáziadús példa, amit a fejlesztőkből ki tudtunk szedni a szavanna és a dzsungel volt), és az ezeket benépesítő fauna – a szörnyek mellett ideértve a küldetésadókat is –, mellett igazából csak két nagy újdonság lesz. Az egyik a blokkolás, azaz a pajzshasználat lehetősége (ennek forradalmiságát nem kommentálnánk), a másik pedig az, hogy bevezetik a fizikát a játékba, azaz mozgathatóvá teszik majd a sziklákat, asztalokat és hasonló cuccokat. Ezekből állítólag remek csapdákat lehet majd eszkábálni, de az alapjátékkal eltöltött szomorú órák után igazából kételkedünk ennek használhatóságában. Mindegy, a Two Worlds-fanatikusok örvendhetnek, hisz márciusban már itt is van a csomag!

Szépek az új tájak, ez tény, de a játékmenettel mi lesz?

The Sims 2: SZABADIDŐ

Fejlesztő > Maxis **Kiadó** > Electronic Arts **Megjelenés** > 2008. első negyedév

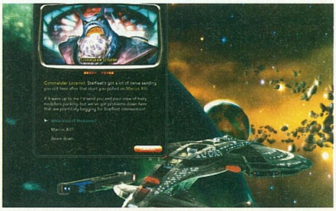
A márciust és a szeptembert nem csak a tavasz, illetve az ősz beköszöntéről lehet felismerni, de arról is, hogy ekkor jelennek meg a klasszikus méretű Sims-kiegészítők is. 2008-at a szabadidő kultúrált eltöltésével nyitják majd a simek, igaz, a „tunya vakarózás a kanapén" opció kimarad, ami szerintünk már alapból agyonvágja a koncepciót. Ehelyett lehet majd agyagozni vagy roncsautóból menő verdát kalapálni, zenélni vagy sportolni, az igazán extrémek pedig távcsővel kereshetnek marslakót a Holdon (vagy nagyobb esélylyel a Marson). Mindehhez persze kapunk egy csomó új életcélt és vágyat, ruhát és tárgyat (egy részét el is adhatjuk, vagy versenyekre nevezhetjük be). Ráadásul eljön az igazán bizarr emberek álma is: simjeink végre tudnak majd Simseszni a kiegészítőben!

A labdadobálás és az ostoba fejjel való üvöltözés is lehetséges lesz a kiegészítőben

STAR TREK Online

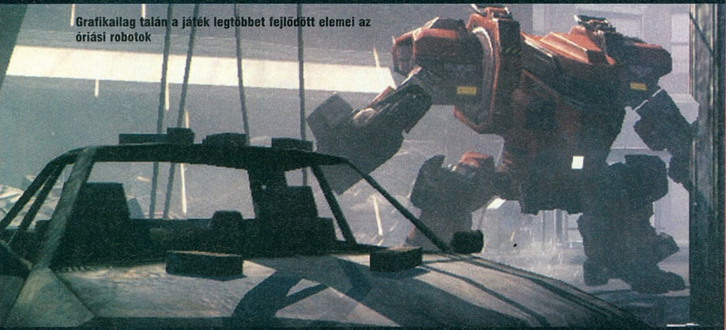
Fejlesztő > P2 **Kiadó** > P2 **Megjelenés** > 2008.

A Perpetual háza táján mostanában sok dolog történt: a régóta halasztott római mitológiás MMO szerepjátékukat, a Gods & Heroest sikerült bétaverzióig fejleszteni, majd egy laza tollvonással a vezetőség berekesztette a projektet. Ezzel együtt radikális stílusváltozást jelentettek be a Star Trek Online-nál, nevet változtattak, és kirúgták a fél bandát. Igaz, a főnökség szerint pánikra semmi ok, minden teljesen rendben van, és az STO minden jel szerint ki fog jönni a tizenegyedik Star Trek film premierjére, decemberre. Igaz, sok rajongót ez már nem boldogít, hiszen az említett stílusváltozás nem csak a grafikát érinti (a realisztikus, hardcore sci-fi helyett színes, stilizált világokat kapunk), de az egész játékot. Jó eséllyel például a koreai metódust fogják az előfizetésnél követni, azaz havidíj nem lesz, de valódi pénzzel lehet majd virtuális tárgyakat, tápokat, extrákat vásárolni. A játékmenet is kicsit egyszerűbb lesz, mint sokan várták, de szerencsére az nem változott, hogy körülbelül fele-fele arányban kapunk majd űrharcokat és gyalogos összecsapásokat. A játékban csak jófiúkat lehet majd alakítani, PvP csak holografikus arénákban lesz lehetséges.

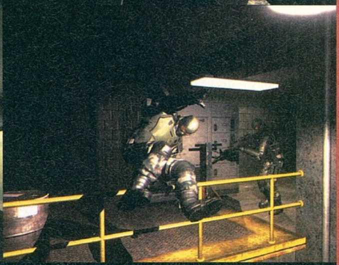


Fejlesztő > Monolith **Kiadó** > Warner Bros. Interactive **Megjelenés** > 2008. III. negyedév

PROJECT Origin


Grafikailag talán a játék legtöbbet fejlődött elemei az óriási robotok

Mikor a Vivendi és a Monolith útjai szétváltak, előbbi csak egyetlen dolgot tarthatott meg – a közös gyermek, a F.E.A.R. nevét. Minden más (karakterek, fegyverek, nevek) megmaradt a fejlesztőknél, akik így simán dolgozhatnak a folytatáson, csak éppen másik néven (amit egyébként a weboldalukon szavaztattak meg). Fél órával az alapjáték vége után járunk, egy kórházban ébredő kommandóssal, aki ugyan nem a félelmetes kislány, Alma rokona, ám mégis rendelkezik időlassító képességgel. A játék ugyanúgy a félelmetesen intelligens ellenfelekre és a zárt tereken zajló küzdelemre épít, így aki már amúgy is unta a tökugyanolyan csatornákat és irodákat, az itt is gyalázkodni fog – bevallottan nem lesz egy rendkívül változatos játék a Project Origin. A grafika sem változott túl sokat, viszont a játék még izgalmasabb lesz, hisz rajtunk kívül két banda (az Armacham cég katonái, illetve a cég kísérleteinek torz eredményei) is gyűri majd egymást, és mint a Halo legjobb pillanataiban, úgy itt is nélkülünk is vadul zajló ütközetekbe csöppenünk bele.



TOP 10

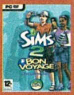
Anglia 07.12.23-07.12.29

FOOTBALL MANAGER 2008
SEGA . SPORTS INTERACTIVE
Az angolok visszatértek a már jól bevált kedvenchez
PC GURU 08.02 **90%**

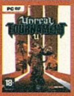
CALL OF DUTY 4
ACTIVISION . INFINITY WARD
Karácsony után az igazi király visszacsúszott a második helyre
PC GURU 07.13 **95%**

THE SIMS 2
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Nocsak, egy régi ismerős. Vajon miért került ide?
PC GURU 04.10 **95%**

CRYSIS
ELECTRONIC ARTS . CRYTEK
Karácsonyra a Crytek új pályákat adott ki
PC GURU 07.13 **95%**



THE SIMS 2 BON VOYAGE
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Az új kiegészítő a szabadidős foglalkozásokkal márciusban jön
PC GURU 07.10 **78%**



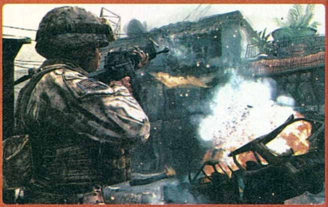
UNREAL TOURNAMENT 3
MIDWAY . EPIC
Tippjeinket a 86. oldalon találjátok, jó okulást!
PC GURU 07.13 **92%**

THE ORANGE BOX
ELECTRONIC ARTS . VALVE
Vajon a harmadik epizódhoz is lesznek bónuszok?
PC GURU 07.12 **96%**

CHAMPIONSHIP MANAGER 2008
EIDOS . BEAUTIFUL GAME
Nagy managerjáték tesztünket e számunkban olvashatjátok
PC GURU 08.01 **75%**

WOW: BATTLECHEST
VIVENDI . BLIZZARD
Egy csomagnyi zsenialitás, havidíjjal megpakolva
PC GURU - . - **--%**

SIMCITY SOCIETIES
ELECTRONIC ARTS . TILTED MILL
A társadalom zabálja az új Simcityt. Sajnos...
PC GURU 08.01 **58%**



Dimensity

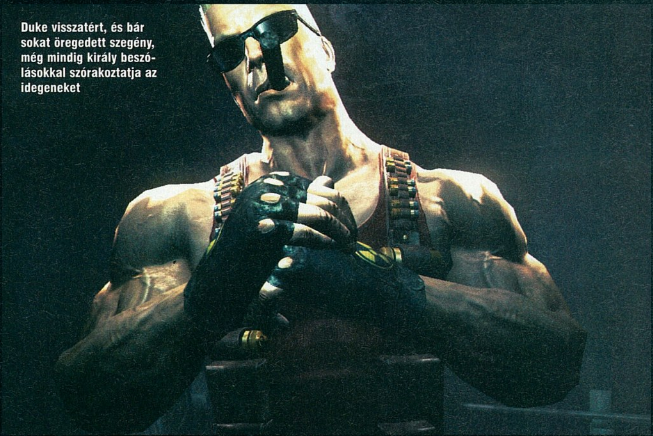
Fejlesztő > Dagger
Kiadó > Playlogic
Megjelenés > 2008. második negyedév

Furcsa stratégia-szerepjáték keverék ez a Dimensity, hisz előbbi kategóriából itt van a bázisépítés és sereggyártás, utóbbiból pedig a Diablo-szerű kattintgatós, képességhasználós harcrendszer, egy rendkívül sok lehetőséget adó fejlődési rendszer és egy szabadon bejárható, küldetésekkel gazdagon meghintett világ. Hősünk mellett legfeljebb 16 lény tarthat velünk a kalandokra, melyekkel megszerezzük a bázis fejlesztéséhez szükséges pénzt – bányászni nem kell, a nyersanyag épületek elfoglalásából, és persze harcból jön. Két kampányt kapunk alapból a játékba (emberekkel, illetve triend névre keresztelt zöldbőrű gonoszokkal lehetünk), multiban pedig ezek mellett kipróbálhatjuk az élőhalottakat és az elementálokat is. Hősünk folyamatosan fejlődik, akár egyedül, akár multiban tobzódunk vele – egészen addig, amíg ki nem kapunk, mert akkor rendkívül sokat bukhatunk. A grafika ugyan nem nagy szám, de ha jól eltalálják ezt az RTS-RPG koktélt, ez keveseket fog érdekelni.

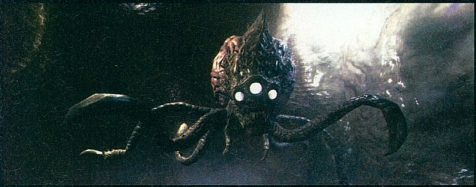
DUKE NUKEM Forever

Fejlesztő > 3D Realms **Kiadó** > Take Two **Megjelenés** > Haha!

Hölgyeim és uraim, ezt is megértük! Na nem, a Duke Nukem Forever még nem jelent meg, de hat év elteltével megint kaptunk egy videót belőle, ami azt mutatja, hogy a srácok tényleg közelednek a befejezéshez, és idén talán eljut a boltokba is a produktum. A DVD-nken is megtekinthető videó ugyan szinte semmit nem árul el magáról a játékról – és erre kínosan ügyel a 3D Realms két vezetője, George Broussard és Scott Miller is –, de legalább az biztos, hogy Duke él, és bár sokat öregedett, még mindig szédületes szövege van. A játékmenetről mindenesetre annyi kiderült, hogy a környezetnek nagy szerepe lesz benne, és ez nem csak a klotyókat és sztriptiztáncosokat jelenti, de a fizikán alapuló fejtörőket is. A grafikus motor Unreal, legalábbis 2004-ben még az volt, azóta viszont a 3D Realms programozói úgy átalakították, hogy csak a legalapabb funkciók maradtak meg az eredetiből.



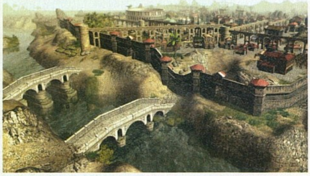
Duke visszatért, és bár sokat öregedett szegény, még mindig király beszólásokkal szórakoztatja az idegeneket

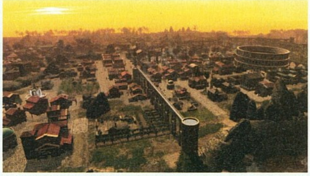


IMPERIUM Romanum

Fejlesztő > Haemimont **Kiadó** > Kalypso **Megjelenés** > 2008. első negyedév

Az idejét kizárólag ókori stratégiák készítésével töltő bolgár fejlesztőstúdió februárban megint lecsap, és a latin műveltségűeknek a cím talán még azt is elárulja, hogy ezúttal (megint) melyik népet fogjuk kommandírozni. Természetesen egy erőteljes gazdasági szimulátorról van szó, amit az ígéretek szerint egy jól kezelhető és kidolgozott katonai résszel egészítettek ki (na ez az, ami eddig még senkinek nem jött össze e téren, úgyhogy erre itt sem vennénk mérget). Az Imperium Romanum egyrészt kínál egy valóságos eseményeket feldolgozó, realisztikusnak elnevezett játékmódot (Vezúvval, lázadó gladiátorokkal, Hannibállal meg az egész kócerájjal), illetve egy szabadabb játéklehetőséget, ahol mi tűzhetünk ki magunk elé feladatokat.

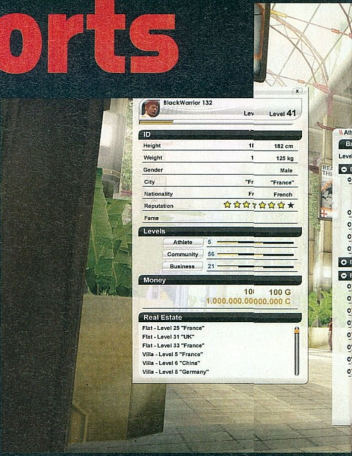




EMPIRE of Sports

Fejlesztő > F4 **Kiadó** > Empire of Sports **Megjelenés** > 2008. első negyedév

Végre valaki új színt hoz az MMO-k világába! Bár azt egyelőre nem tudjuk, hogy az Empire of Sports miként fog elsülni, de az biztos, hogy ezúttal nem egy zombi/robot/csáposnyálkásalien-gyilkoldát, vagy éppen kicsicsázott chatprogram készül Franciaországban, hanem egy sportokat bemutató játék. Ráadásul elég sokféle sportról van szó, a hamarosan esedékes premierben rögtön lesz tenisz, foci, kosárlabda, si, néhány atlétikai szám és annak minden formája, amikor emberek összelapulnak és ezerrel suhannak lefelé egy jégalagútban. Az irányítás főként az egérrel (meg a szokásos iránygombokkal) történik, és a beszámolók szerint a két csapatjáték kivételével már most remekül működik. Nem kell minden sportágra külön karaktert készíteni, de ha szeretnénk igazán jól szerepelni valamiben (lesznek bajnokságok, ligák, meghívásos versenyek, és persze olimpiák is, csak persze nem ezen a néven), akkor azért nem árt specializálódni. A fejlődés az edzőteremben történik, ahol minden apró izomcsoportra ráedzhetünk, és a hatást tovább erősíthetjük a nyeremények-ből vett különféle tulajdonságú kajákkal és italokkal is. A későbbi patch-ek itt labirintusok helyett újabb sportágakat hoznak, az első csomag várhatóan néhány amerikabarát versenyág lesz.



Azt beszéli már az egész ipar...

A Treyarch mostanában igencsak elfoglalt: készítik a második világháborús Call of Duty 5-öt és az új James Bond-játékot (méghozzá Daniel Craig arcvonásai nélkül, az úriember nem szereti a játékokat). Azonban azt hallottuk, hogy a srácok egy új szuperhősös programon is munkálkodnak. Az állítólagos **Spider-man: Red vs Black**-ben Venom lenne a főellenség.

50%

Ugyan néhány japán konzoljáték már foglalkozott a katasztrófák utáni túléléssel, de most egy híresztelés szerint az Eidos vágott bele egy ilyen témájú projektbe. Ez állítólag **Downfall** névre hallgat, és a San Franciscót szinte földbe döngölő 1906-os földrengés során és után fog játszódni. A stílus túlélő horror lesz - csak éppen horrorelemek nélkül.

60%

Ami tény: a Bioshockot készítő brigád jókora része Bostonból San Franciscóba költözött, csak a fejlesztést vezető Ken Levine-t hagyták hátra. Ami spekuláció: őket bízta meg a 2K, hogy elkészítsék a **Bioshock 2**-t, méghozzá ugyanazzal a motorral, két esztendő alatt. Ami vad spekuláció: Mr. Levine-nek ugyanennyi ideje van az új UFO-játékra...

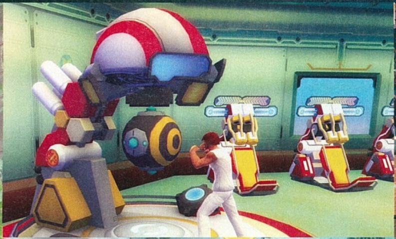
80%

STROKE of Fate

Fejlesztő > Spline **Kiadó** > Akella **Megjelenés** > 2008. második negyedév

Oroszul már megjelent a mostanában kalandjátékokat ontó Akella gondozásában a Stroke of Fate, mely egy csontig rágott témát dolgoz fel meglepően új szemszögből. A második világháború idején, Németországban járunk, de nem egy FPS-ről, hanem egy vérbeli, akciórészek nélküli kalandjátékról van szó.

Egy titkosügynököt alakítunk, akinek a Gestapo árgusan figyelő szemei mellett kell kitervelnie, megszerveznie és végrehajtania egy merényletet Hitler, és jó esetben minél több magas rangú náci tiszt ellen. A küldetések inkább a logikai fejtörőkre és párbeszédekre, mintsem a tárgyak kombinálására épülnek, de azért utóbbiakból is lesz néhány. A grafika meglepően jó, bár ha tudjuk, hogy az orosz Spline évek óta grafikus stúdióként dolgozik, és most jött össze elég tőkéjük egy önálló játékhoz, ezen talán nem is lepődünk meg.



A csapatjátékokhoz nem árt majd csapatmunka sem, mert ha mindenki egymaga akar gólt/kosarat szerezni, az nem lesz túl jó...

Harc a zöld kőért

írta · Hancu

TIBERIUM

fejlesztő > EA Los Angeles kiadó > Electronic Arts web > www.ea.com/tiberium

Az EA Los Angeles-i óriásstúdiója DreamWorks Interactive néven kezdte a pályafutását anno 1995-ben, mint a híres rajzfilmstúdió videojáték-részlege. A csapat 2000-ben került az EA szárnyai alá, és az új gazda az EA Pacific stúdióval és a legendás Westwooddal összeolvasztva a világ egyik első számú játékfejlesztő központját hozta létre belőle. 650 fejlesztő dolgozik itt az EA legkülönfélébb játékain a Medal of Honortól a Gyűrűk ura játékokon át a Steven Spielberggel közös titokzatos LMNO projektig.

Folytatást, újrafeldolgozást általában olyan produkciók kapnak a szórakoztatóiparban, amelyek sikeresek voltak. Alighanem körberöhögnék a hollywoodi stúdióvezetők azt a forgatókönyvírót, aki a Waterworld 2 terveivel próbálná megkörnyékezni őket, ahogy a hazai kereskedelmi tévék környékéről is hamar melegebb éghajlatra küldenék a producert, aki egy „Okosabb vagy, mint egy hatodikos?" című vetélkedőt próbálna adásba csempészni. Nos, ehhez képest a játékiparban már megint nem úgy működnek a dolgok, ahogy a józan ész diktálná, és egy olyan ötlet feltámasztásának leszünk szemtanúi, ami hat éve már akkorát bukott mint egy ház. Mit ház, egy egész lakótelep. Ráadásul pont az Electronic Arts húzza elő újra a „csináljunk FPS-t a Command & Conquer világában" kártyát, ami hírhedt arról, hogy nem tesz le egyetlen centet sem egy ötlet mögé, ha ezer százalék alatt van a megtérülés esélye. A Tiberium mélyről indul – fiatalabb olvasóinknak van szerencséje, akik nem emlékezhetnek rá, milyen kínosan gyenge volt a maga idejében a C&C Renegade –, de magasra tör.

> „Ezúttal földközeli nézetből küzdhetünk a tibériummezőkért"

Az alapötlet tehát egyszerű, de hatásos: mutassuk meg a C&C világát testközelből, dobjuk a játékost a GDI és a NOD háborújának a közepébe, hadd érezze milyen az közelről, amit eddig csak a kényelmes távolból, stratégaként irányított – plusz vigyük tovább a tibériumsztorit, amit legutóbb a C&C3 végén az idegen invázió visszaverésénél hagytunk abba.

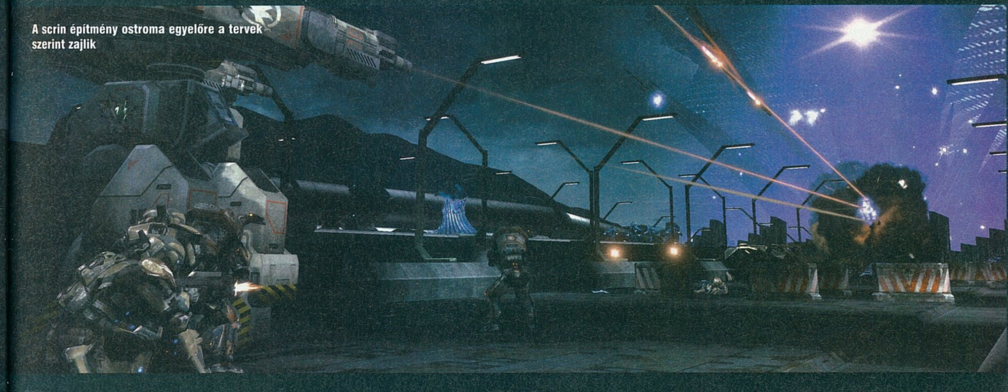
FOLYT. KÖV.

Tizenegy évvel járunk a harmadik tibérium-háború (vagyis a C&C3) után. A GDI visszaverte az idegenek invázióját, Kane már megint eltűnt, az élet pedig kezd a régi medrébe visszatérni a tibérium-fertőzte bolygón. A háború legszembetűnőbb nyoma az egykor volt Földközi-tenger helyén éktelenkedő pusztaság. Vörös zóna, a tibérium-mérgezés olyan szintjén, ami

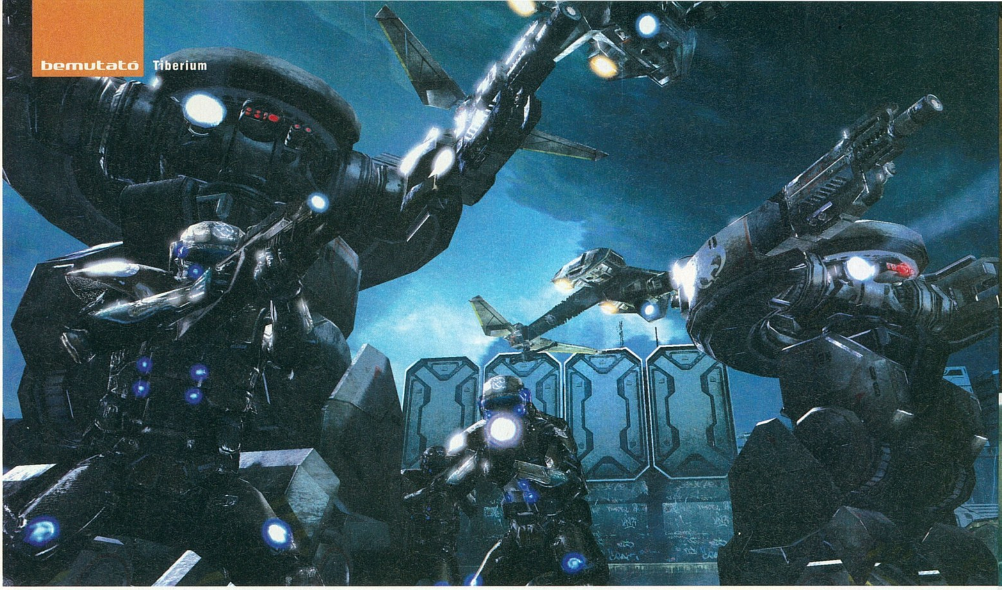
C&C vagy nem C&C, ez itt a kérdés...

Érdekes módon az EA sajtóközleményei, a fejlesztők (egyébként meglehetősen ritka) nyilatkozatai folyton arra utalgatnak, hogy a Tiberium egy új sorozat első tagja, de azt rendszerint csak mellékesen jegyzik meg, hogy a sztori a Command and Conquer világában játszódik. Mi több, a játék címében sem szerepel a C&C név, pedig az EA mindig kínosan ügyel arra, hogy a bejáratott márkaneveket sulykolja (ennek gyönyörű példája volt a The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth 2: The Rise of the Witch-King játékcím-szörnyszülött). A Tiberium tehát a címében nem C&C, a tartalmában viszont az – ellentétben például a C&C Generalsszal, ami a címében volt az, de egyébként köze nem volt a C&C világhoz. Ki érti ezeket a marketingeseket...?

A játék legnagyobb része a veszélyes, de még túlélhető sárga zónákban folyik majd



A scrin építmény ostroma egyelőre a tervek szerint zajlik



Fegyverbe, vegák!

Vega egyetlen fegyvere valójában egy svájci bicska minden flexibilitásával rendelkezik, hisz négyféle lövésmódja minden helyzetben megfelelő lehetőségeket kínál. Alaphelyzetben egy vad gépfegyverről van szó, mely főként a kisebb ellenfelek (scrin ágyútöltelék, NOD gyalogság) ellen használható hatékonyan. Másodlagos lövésmódban a fegyver sci-fi mesterlövész-puskává alakul, amivel többek között a járművek érzékeny részeit, és a nagyobb scrinek fejét is lerobbanthatjuk – ezen üzemmód hátránya, hogy ilyenkor három gyors lövés után túlmelegszik a fegyver, és picit pihentetni kell. A harmadik, illetve a negyedik üzemmód a gránátvető és a rakétavető – előbbi főleg a fedezékharc miatt lesz fontos, utóbbi pedig ugye a járművek ellen hatékony. Már csak azért is, mert ha a lézerfénnyel megfestünk egy célpontot – vagy akár többet! – rakétáink azt, illetve azokat árkon-bokron üldözni fogják.

Fegyverünk látszólag legfuturisztikusabb vonása a hologramos lőszerkijelző

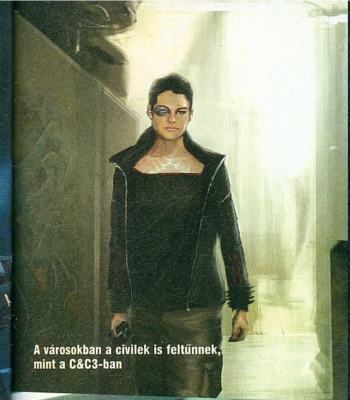
A küldetés elindulásakor még mindenki tipp-topp állapotban van

minden földi életformát elpusztít – a közepén, az olasz partok közelében egy baljós, toronyszerű építménnyel, amit az idegenek hoztak létre a háború alatt. A GDI és a NOD is megfigyelés alatt tartja az obeliszket, és mire kiderül, hogy az az idegen lények újabb invázióját készíti elő, már kis híján késő. A „kis híja" pontosabban meghatározva főhősünk, Ricardo Vega, a gyilkolástól-meghasonlott-és-visszavonult-de-most-a-szükségben-hősiesen-visszatérő-szuperkatona, aki kicsiny kommandója élén a helyszínen csinál rendet, mielőtt még nagyobb baj történne.

Igen, a sztori tényleg ennyire... hát izé. Nehezen tudnék három találó jelzőt mondani rá, anélkül, hogy olcsónak, gagyinak, vagy B-kategóriásnak titulálnám (Vegát vajon ki játszaná egy filmverzióban? Lorenzo Lamas? Don „The Dragon" Wilson? Michael Dudikoff?), de a feladatát mindenesetre végrehajtja: alapot teremt egy jó kis lövöldözésnek az eddig csak magasból szemlélt C&C világban.

HARCRA FEL!

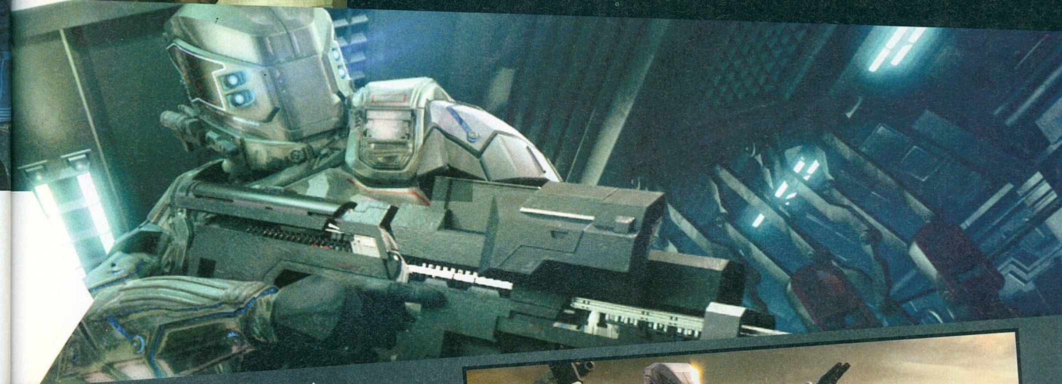
A játékmenet szerencsére már sokkal izgalmasabbnak hangzik. A Tiberium nemcsak egy FPS a C&C világában, de határozottan megvannak benne a sorozat jellegzetes RTS-ízei. Vega nem egymaga vág bele a nagy kalandba, hanem egy elit kommandót vezet, valahogy úgy, mint egy Rainbow Six-epizódban, vagy mondjuk a Brothers in Arms-szériában. Ha elhullik egy-két bajtársunk, még nincs katasztrófa vagy netán game over – elvégre az ilyesmi a háború velejárója –, kapunk a helyükre utánpótlást. A plusz embereket, illetve a szakasz létszámbővítését azonban ki kell érdemelni, ezt pedig magától értetődő módon a tibérium-lelőhelyek felfedezésével tehetjük meg. Ez nagyon ügyesen visz dinamizmust és változatosságot a pályákba: ha balul sül el egy csetepaté, rögtön megváltozik a terv, és az utánpótlásgyűjtés miatt neki kell állnunk a felfedezésnek olyan helyeken is, ahová amúgy nagyon nem akarózott mennünk.



A városokban a civilek is feltűnnek, mint a C&C3-ban

A mozgás a Gears of War által sikerre vitt fedezékesdin alapul: míg a tereptárgyak védelme mögül lövöldözünk a Scrinek robotjaira és biomechanikus szörnyeire, aránylag biztonságban vagyunk, nyílt terepen viszont csak az időlegesen bekapcsolható és lassan regenerálódó energiapajzsunkban bízhatunk, esetleg a szuperkatonánk egyéb emberfeletti képességeiben, mint például a tízméteres ugrások. (Igen, ez nagyon crysisosan hangzik, mi is észrevettük, de sebaj, ha ott jó volt, itt sem lehet rossz – bár azt még nem tudni, hogy itt milyen lesz pontosan ez a rendszer.)

A küldetések az RTS-elemek nélküli szóló kommandózástól indulnak, és a Ghost Recon-szerű, egy-két szakaszt irányítós mókákon át a játék második felére eljutunk addig, hogy Vega egy kisebb hadsereget (hat-nyolc különálló csapatot, járművekkel kiegészítve) vezényel. Itt már tanácsosabb hősünket nem bevinni a tűzvonalba, a harcok kellős közepébe, hanem beásni valahová a hátországba, hogy biztonságból tudjon taktikázni a katonáival. Ezt a Battlefield 2 parancsnoki posztjához hasonlóan lehet megtenni, a Battle Control Uplink műholdas nézetéből.



A fedezékharc a Rainbow Six Vegashoz hasonlóan nélkülözhetetlen lesz a Tiberiumban is

Így készült

A Tiberium fejlesztése két és fél évvel ezelőtt indult Will „Sims" Wright munkamódszerét követve azzal, hogy a játék alapvető szabályait, működési elveit táblás stratégiai játék formájában próbálták ki. Mielőtt egyetlen sornyi kódot is leírtak volna a programozók, egy tucatnyi ilyen társasjáték készült, amelyek a játék egyes elemeit modellezték. A fejlesztés legemlékezetesebb napja volt, amikor a teljes EA LA stúdió kapott egy szabadnapot az aktuális projektjéből, hogy ezeket a Tiberium-játékkezdeményeket tesztelje.

A GYŐZELEM FEGYVEREI

Felejtsük el a lelőtt ellenfelektől zsákmányolt, vagy a csatamezőn, csak úgy „véletlenül" szanaszét heverő fegyverek ősrégi sablonját. Ricardo Vega, mint minden valamirevaló katona, ragaszkodik a fegyveréhez – igaz, a GD-10 kódnevű mordály meg is érdemli, hogy a militarista beütésű játékos, már-már erotikus vonzalmat érezzen iránta.

A puska alapállapotban egy futurisztikus AK-47, ami mágneses elven gyorsított lőszerekkel osztja a halált. Ahol ez a módszer nem használ – és lesz ilyen bőven, lévén ellenfeleink nagyon idegenek –, ott egyetlen mozdulattal nagy hatótávolságú energiafegyverré alakítható, ami a mesterlövészpuska szerepét is betölti a normál golyókra immunis, vastag páncélú ellenségek likvidálása mellett. Ha még nagyobb tűzerőre van szükség, jöhet a gránátvető mód – nem túl pontos, de nem is kell annak lennie, elég nagyot pukkannak a kiszórt robbanó szeretetcsomagok. Különösen mókás jetpackről potyogtatni vele az ellenség nyakába. Végül rakétavetőként is működik a GD-10, nyilván az ellenséges pilóták nagy örömére.

„Már most biztosak vagyunk benne, hogy jobb lesz, mint a Renegade!"

Ma már egy valamirevaló FPS nem nagyon jöhet ki járműves rész nélkül. Aztán hogy ez olyan borzalmasan sül el, mint a BlackSite-ban, vagy olyan zseniálisan, mint a Call of Duty 4-ben, az már csak a tehetségen múlik. Mivel a C&C világ rengeteg ikonná, legendává vált járművel rendelkezik, talán meglepő, de egyelőre ezek használatáról nem sok szó esett. Remélhetőleg az nem történhet meg, hogy megtagadják tőlünk a lehetőséget, hogy mamut tankba vagy juggernaut lépegetőbe üljünk, hogy orka helikopterrel vagy vertigo lopakodó bombázóval daráljuk le a scrineket. Meg néhány képről az is ordít, hogy egy elkötött lángszórós tank kitűnő plusz lenne az arzenálunkba...

MOTOROS BANDA

A Renegade buktáját a maga idején nem kis részben az okozta, hogy a fejlesztőcsapat túl nagyot markolt, és saját grafikus motort fejlesztett a játékhoz. Ez aztán jól elvonta az erőforrásokat a játék lényegi részeiről, beszűkítette designerek lehetőségeit, és a végén még kimondottan rusnya is lett a játék. Az EA nem követi el kétszer ugyanazt a hibát, így most licencelte a... hát igen, itt egy kicsit homályos a kép. Azt már hónapokkal ezelőtt bejelentette a cég, hogy a Crysisban is használt CryEngine 2-t fogja használni egy jövendőbeli FPS-hez (sőt, pletykaszinten már akkor felmerült a C&C környezet), egy német játékmagazin értesülései szerint viszont Unreal

COMMAND & CONQUER 3
PC Guru teszt: 2006.04
93%

BATTLEFIELD 2142
PC Guru teszt: 2006.13
85%

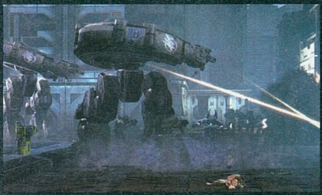
CRYSIS
PC Guru teszt: 2007.13
95%

EZMEGAZ

Multi?

A Tiberium multiplayer módját bevallottan a Battlefield-játékok Conquest módja ihlette. Zászlók helyett természetesen tibériummezőket kell elfoglalni és az ellenőrzésünk alatt tartani. Pontszám helyett minden időre megy, és a visszaszámlálás a csapat vereségéig annál gyorsabban ketyeg, minél több és nagyobb tibériummezőt birtokol az ellenfél – de hát persze ez ugyanaz csak pepitában (ami mondjuk nem feltétlenül nagy baj).

Az egyik küldetés ide vezet, a szállítóhajók tibériumkészletét kell megszerezni, majd megvédeni a scrinektől



A Titánok várhatóan itt is legalább olyan hatékonyak lesznek, mint a Battlefield 2142 lépegetői

3-mon fut a játék. Maguk a fejlesztők meg erről egyáltalán nem nyilatkoznak. Végül is teljesen mindegy, a lényeg, hogy jól nézzen ki a játék – és elég egy pillantást vetni a képekre ahhoz, hogy megállapítsuk: bitang jól néz ki. Persze az is igaz, hogy ma már minden játék bitang jól néz ki, legalább az előzetes képeken – mindenesetre azért a Crysis szintjét egyelőre nem éri el a dolog.

Különösen büszkék a fejlesztők a hangrendszerre, amihez a Medal of Honor sorozat hangmérnökeit és audio-programozóit vették kölcsön. Egy átlag akciójátékban a csatazaj ügyes hamisítvány, előre rögzített véletlenszerű fegyverropogásra és robbanásokra keveri rá a program a játékos saját fegyverhangjait, és a közelében hallható egyéb zajokat. A Tiberiumban ezzel szemben nincs csalás, minden egyes apró pukkanás valóban megfelel a pályán valahol eldördült lövésnek, megfelelő hangrendszerrel pontosan abból az irányból és hangerővel halljuk, ahogyan azt a valóságban kellene. Ilyet még nem nagyon csinált senki játékban (valószínűleg elég sok erőforrást is eszik), hát majd meglátjuk... izé, meghalljuk, mennyi hangulati pluszt ad.

RENEGADE 2?

Nagy bátorság kellett az EA részéről, hogy a baljós előjelek (a Renegade mellett ide sorolhatjuk a másik híres-hírhedt „RTS-ből FPS-t" buktát, a StarCraft Ghostot) ellenére belevágjon a Tiberiumba. A léc magasan van, a rajongók lelkesedése és elvárásai egyaránt határtalanok. Nekünk az eddigi infók alapján határozottan tetszik a dolog, szimpatikus, hogy láthatólag nem elégszenek meg a fejlesztők azzal, hogy a C&C környezet legyen a játék egyetlen ütőkártyája.

És hogy hogyan tovább a Command & Conquer univerzumban? Ha hihetünk Mark Skaggs egykori EA-stúdióvezetőnek, illetve a Petroglyph csapatába átszivárgott, és interjúkban érdekes megjegyzéseket elejtő fejlesztőknek, újra a Red Alert vonal fog felbukkanni a közeljövőben. Talán a nagyon közeljövőben...

pc guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK 50%

VÁRHATÓ SIKER 80

A Tiberium furcsa hajtása a C&C-világnak. Sok dolog onnan származik, a meglepően satnya sztori (legalábbis így előre annak tűnik) viszont cseppet sem jellemző a sorozatra. Mindegy, ha más nem, legalább kapunk egy sci-fi környezetbe helyezett Rainbow Sixet, és ezért aztán nem fogunk panaszkodni...

HANCU

PRO: Játékelemek a C&C mellett a Crysisból és a Battlefieldből

KONTRA: A sztori satnya, szóval a küldetéseknek kiemelkedőnek kell lennie

VÁRHATÓ MEGJ.: 2008 Q4

Just Cause 2

fejlesztő > Avalanche kiadó > Eidos
web > www.justcause.com

Csakazértis!

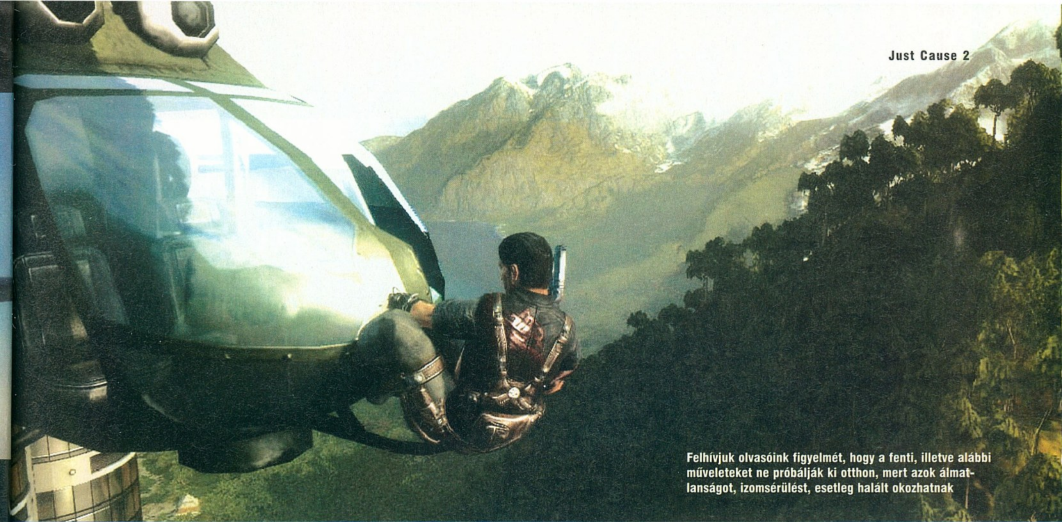
írta · Jatfield

Az Avalanche egy svéd cég, mely 2003-ban alakult a szokásos romantikus célokkal, melyeket elérve innovatív és szórakoztató játékokkal ajándékozhatják meg a játékosokat. Ezek a célok egyelőre beteljesületlenek maradtak, eddig megjelent egyetlen játékukat, a Just Cause-t elsősorban inkább a középszerűség jellemzi.

Pedig a terv szép volt: vették az egyik legnépszerűbb konzolos franchise-t, a GTA-t, és a nem kevésbé közkedvelt PC-s Far Cry-t és kettejük legjellemzőbb elemeiből igyekeztek létrehozni valamit, ami az irányelveiknek és nekünk, játékosoknak is a legmesszemenőbbekig megfelel. Utóbbiról mindent elmond a sajtótól kapott 70% körüli átlagértékelés, de talán az előbbire vetítve is lehet következtetéseket levonni. Az unalmas fő történetszál és az érdektelen mellékküldetések mellett a fő újdonság, a járművek között való szabad átugrálás ejtőernyő és csáklya segítségével sem nyűgözte le a játékosokat, így a Just Cause egy középszerű játékként vonult be a történelembe, mely mélységeinek felfedezéséhez hasra kell feküdni, hogy ellephessen. A fejlesztők mégis úgy gondolták, hogy még egy próbát megér a dolog, és másfél évvel a játék megjelenése után bejelentették a folytatást – persze ehhez nem kicsit járult hozzá, hogy a jó időzítéssel kiadott játék konzolon középszerűsége ellenére kelendő volt, és már rég túllépték az egymilliós eladási számot...

PÁLMAFÁK ÉS DIKTÁTOROK

Meglepő módon első pillantásra könnyen úgy tűnhet, hogy a hozzábiggyesztett 2-essel még a cím változott a legtöbbet. Azok, akik játszottak az előddel, vagy akár csak olvasták a Guruban megjelent cikkeket, rengeteg ismerős dolgot fedezhetnek fel a folytatásban. Rögtön az első a helyszín megválasztása. Az előző részben egy fiktív trópusi szigeten kellett egy diktátor hatalmát megdöntenie Rico Rodrigez ügynöknek, aki természetesen a történet végére be is bizonyította alkalmasságát a feladatra. Úgy tűnik,



Felhívjuk olvasóink figyelmét, hogy a fenti, illetve alábbi műveleteket ne próbálják ki otthon, mert azok álmatlanságot, izomsérülést, esetleg halált okozhatnak

az Ügynökség nem szeret kockáztatni, hiszen az újabb bevetés egy hajszálra ugyanolyan és ugyanakkora szigeten, Panaun fog játszódni, csak ezúttal Közép-Amerika helyett Dél-Kelet Ázsiában. Feladatunk pedig Baby Panay, az ördögi diktátor zsarnoki rendszerének megdöntése lesz. Arról egyelőre nincsenek információk, hogy hosszában fog-e változni a történet, de már most letették az esküt, hogy tartalmilag dúsabb lesz. Kissé kétélű megoldással a hollywoodi akciófilmekéhez hasonlítják a cselekményt, mely drámaian vágtázik a bombasztikus végkifejlet felé. Talán az álomgyár alkotóinak azt a rétegét vették példának, amelyik egyenesen a nappalikba szánják B-kategóriás alkotásaikat.

Ricónak ezúttal sem egyedül kell harcba szállni az aktuális diktátorral, a kémvilág csúcstechnológiája többek között egy PDA-ban testesül meg, melynek segítségével azon túl, hogy különböző információkhoz juthatunk a játékbéli helyszínekről, evakuálást is kérhetünk a legközelebbi bázisunkra, hogy feltankolva életerővel, fegyverekkel és járművekkel, újult erővel vessük magunkat a harcba. Ha pedig erre sem lenne elég időnk, a játékban előre haladva egyre újabb járművek válnak elérhetővé, melyeket szintén zsebszámítógépünk segítségével kérhetünk a helyszínre, ha elégedetlenek lennénk az enyves kezeinkre váró aktuális választékkal. Apropó, helyszín. Az első rész egyik leglelombozóbb tulajdonsága az volt, hogy bár hatalmas terület várta, hogy a játékos felfedezze, a történet vagy a mellékküldetések okán bejárt terepen kívül valójában semmi felfedezni való nem volt. Ezúttal nem csak méreteiben, de tartalmában is hatalmas lesz a játékterület, melyen belül még a klíma sem lesz állandó.

Hosszú karok

Az összeesküvés-elméletekre való fogékonyságunktól függően fogadjuk kétkedéssel vagy bólintással és „Jellemző!" megjegyzéssel a gyakran a világ rendőre szerepében tetszelgő Egyesült Államokról szóló történeteket, melyek a külföldön folytatott cselszövéseiről szólnak. Tény viszont, hogy egy '96-ban a kongresszus elé tárt jelentésben az szerepelt, hogy naponta több száz ügynök kockáztatja nemcsak az USA politikai megítélését, de saját szabadságát, sőt életét, amikor különféle súlyos törvénysértéseket követnek el tevékenységük során az idegen országokban. Ezek közé valószínűleg nem tartozik a repülőgépeken való csimpaszkodás és civil járművek ejtőernyős támadással történő elrablása, de nem árt nyitott szemmel járni, hátha mi is felfedezzük a sarkon Rico Rodrigezt.

ÁRMÁNY ÉS SZENVEDÉS

Az előrehaladásunkhoz biztosított eszköztár ugyan nem bővül jelentősen, abban azonban talán okkal bízhatunk, hogy harci és politikai arzenálunk használhatóbb lesz. Végső célunkat nem feledve számos mellékküldetés várja, hogy teljesítve őket egymás ellen fordítsuk az országban tevékenykedő érdekcsoportokat,

és az így keletkezett káoszt felhasználva destabilizáljuk az ország rendjét és persze Baby Panay uralmát. Az ármánykodás persze közvetlenebb haszonnal is jár, hiszen befolyásunkkal együtt a rendelkezésre álló játékterület is bővül, emellett pedig újabb bázisokra, fegyverekre és járművekre is ráthetjük a mancsainkat. Attól sem kell félnünk, hogy egy-egy kevésbé szimpatikus feladat teljesítését elodázva zsákutcába jutunk, mivel a küldetéseket úgy igyekeznek felépíteni az Avalanche dizájnerei, hogy mindig legyen kinek borsot törni az orra alá. (Megjegyezzük, ez a több érdekcsoportos, összeugrasztós rendszer nem saját találmány, a Mercenariest néhány éve pont ez vitte sikerre...)

A harcrendszerre szintén ráfért egy alapos átgondolás, és a svéd srácok szerencsére erről sem feledkeztek meg. Ehhez elsősorban a mesterséges intelligenciát kellett átdolgozni, melynek eredménye remélhetőleg az lesz, hogy ezúttal hozza legalább a napjainkban elvárt minimumot. A marketingszöveg szerint ellenfeleink immár képesek a játék folyton változó körülményeihez alkalmazkodva úrrá lenni a harci szituációkon, melyek ez által tőlünk is taktikusabb megközelítést kívánnak. Hát

manapság mintha minden játék dzsungellel próbálná bebizonyítani, hogy szebb, mint a Crysis

reméljük! Az már kevésbé érinti a PC-s játékosokat, hogy konzolon a küzdelmet nevetségesen könnyűvé tevő automatikus célzási rendszert is átdolgozták, de mindenképpen reménykedésre ad okot, hogy ezen a téren is hallgattak a sirámokra és hajlandóak voltak belátni hibáikat.

MEGINT BANÁN

Tény, hogy ambivalens érzelmeket gerjesztett, de azt is be kell ismerni, hogy egyike volt azon kevés tulajdonságnak, mely kiemelte a hasonló játékok közül a Just Cause-t a főszereplő azon képessége, hogy a fizika törvényeit meghazudtolva repkedhetett a járművek között. Ennek tükrében nem meglepő, hogy alapvető változtatások nélkül fogjuk ezt viszontlátni a folytatásban. Fejlesztés persze történik, konkrétumok említése nélkül új funkciókról zengnek dicshimnuszokat például a Rico csuklójára erősített csáklyavetőről, melynek segítségével több méteres távolságból is ráakaszkodhatunk

Rico barátunk nem csak földrészt váltott, de frizurát is, így már divatosan szédítheti az ázsiai lányokat, robbanthat felhőkarcolókat

a száguldó repülőkre, hajókra és szárazföldi járgányokra. Visszatér a főhős divatos szerelésébe épített ejtő- és siklóernyő is, amivel amellett, hogy bármikor biztonságban elhagyhatjuk a több száz méteres magasságban száguldó repülőket és helikoptereket, azok segítsége nélkül is szemrevételezhetjük a tájat madártávlatból, csendben hasítva az eget. Gyakorlati haszna valószínűleg kevesebb lesz, de biztos akad, akit felcsigáz annak a lehetősége is, hogy Panau felhőcirkálóiról levetve magunkat a bázisugrást is gyakorolhatjuk a játékban.

Ha pedig már a közlekedésnél járunk, nem mehetünk el szó nélkül amellett sem, hogy ezúttal vagy a 73-as számú járgányt választjuk a célra. Az akrobatika persze a járművek hátán is érvényesül, a hajmeresztő sebesség mellett is szabadon változtathatjuk pozíciónkat, vagy hagyhatjuk magunk mögött a fémketrecet egy jól tervezett ugrás végén kibontva siklóernyőnket.

Teljesen ártalmatlanok gyalog sem lehetünk, amit a több tucat különféle fegyvert számláló arzenál garantál. Legyen szó egy- vagy kétkezes fegyverekről, rakéta- vagy gránátvetőkről, aknákról vagy gránátokról, Rico Rodrigez bármely akcióhőst megszégyenítő ügyességgel kezeli a játékban elérhető nagyszámú különféle pusztító eszközt. Ha pedig egyikkel-másikkal mégsem lenne elégedett, a járművekhez hasonlóan ezek egy részét is átépíttetheti a feketepiacon.

A Tokyo Game Show-n bemutatott, fantáziadús módon Avalanche névre keresztelt grafikus motor 2.0-s változat az elődjénél is lélegzetelállítóbb napszakváltások és időjárási jelenségek mellett képes az éghajlatok közötti átmenetek és a domborzati viszonyok élethű megjelenítésére is. Személyes közelségben pedig a korszerű arc- és testanimációs rendszeren, illetve ellenfeleink érzelmeinek és viselkedésének valósághű modellezésén hüledezhetünk majd. Mindez persze mafokozatosan megsemmisíthető járművek viselkedésére is hatással lesz aktuális állapotuk. A lapunkban is alaposan lehúzott hangélmény változásairól egyelőre nincsenek részletek, így abban is csak reménykedni lehet, hogy az akció sodrát követő dinamikus zene komponálása mellett jut idő a „piki-puki" hangok lecserélésére is.

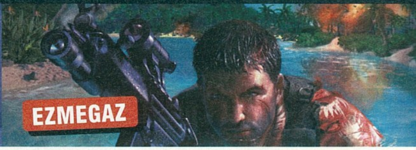
Papíron tehát megint csak minden ígéretesnek tűnik, de hajszál pontosan ugyanez volt a helyzet két évvel ezelőtt is, és láttuk, mi lett a vége. Nemsokára jön a „csapó kettes", és kiderül, hogy jut-e hely a jövőben a Just Cause-nak és ezzel a tempóval magának az Avalanche-nak is. Ugyanaz a történet, ugyanazzal a főszereplővel, ugyanolyan a helyszínen – valamiért több mint száz eszköz várja, hogy segítségükkel bevegyük a szárazföldet, eget s vizeket és az átdolgozott irányítási rendszernek hála talán ezúttal az sem lesz teljesen mindegy, hogy a 17-es napság mit sem ér fizikai rendszer nélkül, amihez a sok esetben jól bevált Havokot hívták segítségre Avalanche-ék. Remélhetőleg az alkalmazása is méltó lesz eddigi szerepléséhez, és például a mégis úgy gondolják odafönn a skandinávok, hogy megér egy sorszámot, és nem kiegészítőt dobnak elénk. Legyen igazuk.

ÁZSIAI HADVISELÉS

A helyszín Ázsia lett, dzsungelbéli szegény falvakkal és óriási, fényűző metropoliszokkal.

GRAND THEFT AUTO

Szabadság minden mennyiségben - ez volt a GTA mottója, és ezt súlykolja a Just Cause is.



FAR CRY

PC Guru teszt: 2004.04.
95%

pc guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK **40%**
VÁRHATÓ SIKER **70**

Vajon lehet játékot építeni egy hatalmas szigetre, egy nem túl szimpatikus főhősre meg arra az extrára, hogy minden járműbe bele lehet kapaszkodni? Úgy látszik igen, sőt, egyszer már bejött; de szerintem ennél több kellene, hogy a JC2-ből is elfogyjon egymillió darab...

JATFIELD

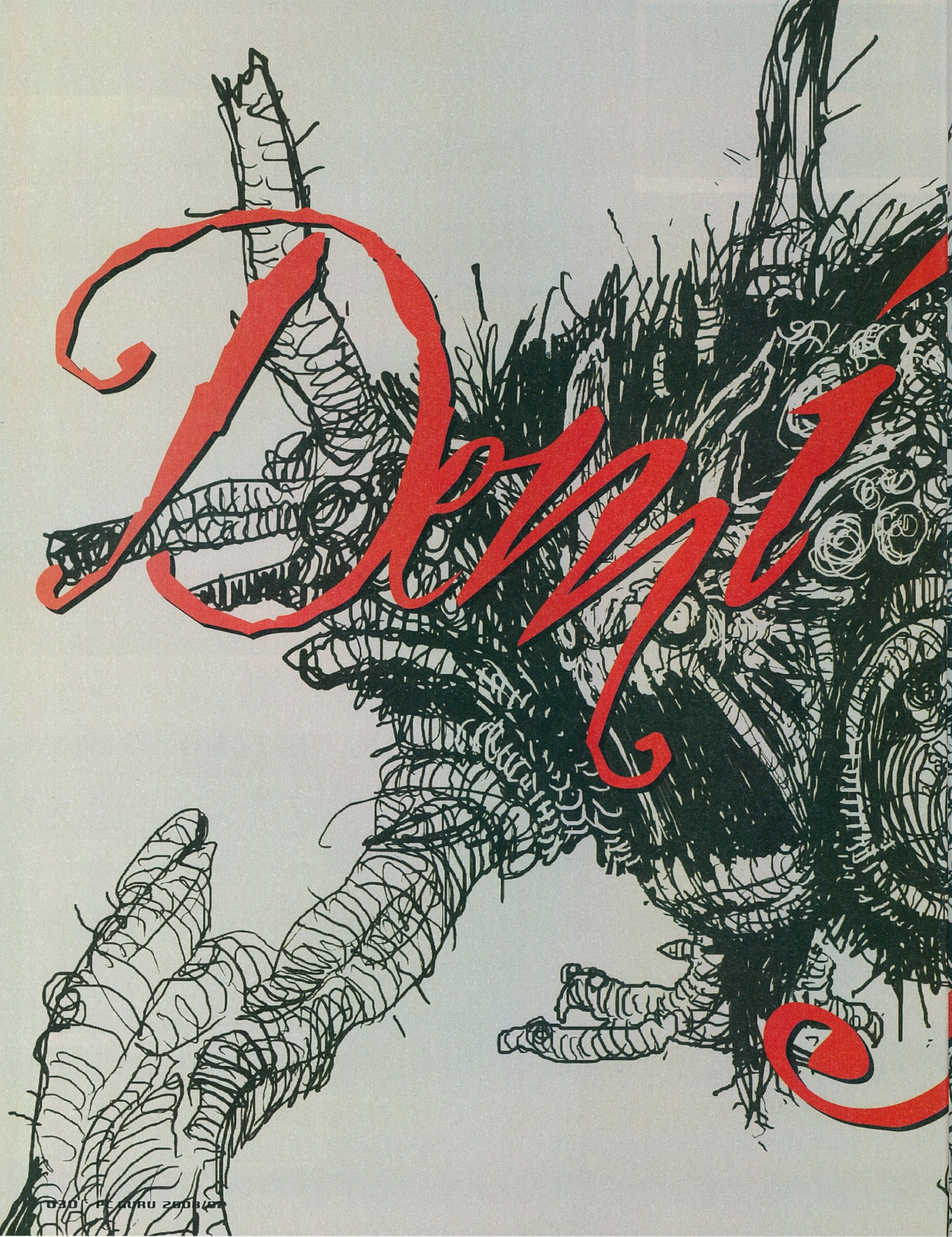
PRO: Mindenből többet, jobbat és szebbet ígérnek, és úgy tűnik, látják a hibákat.

KONTRA: Újítást, eredetiséget viszont szinte nem találunk, pedig abból nem ártana egy nagyobb kupac.

VÁRHATÓ MEGJ.: 2008 Q3

Félisteni!

fejlesztő > Gas Powered kiadó > Gas Powered web > www.gaspowered.com



A Gas Powered Games megannyi kiadónak dolgozott már az évek során (Microsoft, THQ, Sega), de most valami újjal akarnak megpróbálkozni: a Demigodnak nem keresnek kiadót, hanem ők maguk akarják annak útját egyengetni. Így ugyan nem kell fizetni sápot a játékon tulajdonképpen csak alig-alig dolgozó kiadónak, viszont az ő nyakukba szakad minden olyan gond is, amihez nem feltétlenül értenek. Ez persze az ő gondjuk, számunkra ebből csak az lehet fontos, hogy a Demigod biztosan feltűnik majd minden online digitális boltban is...

írta · Grath

Mit tesz az ember, ha már alkotott maradandót a stratégiai játékok terén, és alkotott maradandót az akcióközpontú szerepjátékok terén is? Egyrészt ez a kérdés olyan, melyet nem sok ember tesz fel magának, másrészt viszont olyan, melyre a válasz magától értetődőbb, mint gondolnánk. Chris Taylor az, akiről szó van, a válasza pedig a következő: keverni kell a két dolgot, hátha létrejön valami még nagyszerűbb, még grandiózusabb dolog. Ha pedig a kulimászhoz még rakunk egy kidolgozott multiplayer-módot, valamint bitang jó grafikát, a recept még vonzóbb lesz az újabb és újabb élményekre váró játékosok számára...

A RECEPT

Chris Taylor első igazán ismert játéka a '97 végén megjelent Total Annihilation volt, egy technikailag messze a konkurencia fölé nővő, forradalmian új megoldásokkal operáló RTS. Ezt követte a Dungeon Siege-széria, amely talán az egyetlen volt a Diablo-stílust követő programok közül, mely elég jól sikerült ahhoz, hogy saját rajongótábort alakítson ki maga köré. Tavaly év végén készült el a Chris által alapított Gas Powered fejlesztőstúdió új stratégiai játéka, a Supreme Commander, azóta pedig már egy kiegészítőt is összedobtak ehhez, sőt, egy új, sci-fi környezetű Siege-játékot is bemutattak.

Azt azonban nem tudtuk, hogy Chris e két utóbbi projektben egyáltalán nem vett/vesz részt, sőt a Supreme Commander végső munkálataiból is kivonta magát. Új ötlete támadt, melyben két kedvenc játékmenetbeli húzását, a taktikázást és a tápolást kívánja egyesíteni. Ez pedig a jól hangzó Demigod címet kapta a keresztségben...

A MÚZSA NEVE: DOTA

Igaz, az ötlet nem teljesen saját, de Chris Taylor az első, aki ezt bevallja. Bár ma már sok stratégiai játékban megjelentek szerepjáték-elemek, ha másként nem, szintet lépő hősök, vagy fejlődő egységek képben, de a konkrét ihletadó egy mod volt, méghozzá a Warcraft 3-hoz elkészült Defense of the Ancients. Ebben a modban minden játékos egyetlen hőst alakít, és nem kell foglalkozni a bázisépítéssel, nyersanyagok gyűjtésével – csak az számít, hogy ellenfelünk bázisát leromboljuk. A jelenleg aktuális verzióban 98 különféle képességű, felszereltségű hős közül válogathatunk, némelyek egyszerű ütőgépek, mások trükkös varázslók, és van, aki egységek idézésével hoz új színt a játékba.

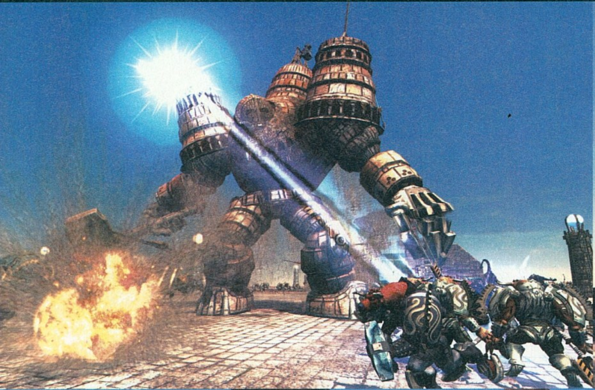
Na ez a Demigod alapja is: két csapat, teljesen eltérő tulajdonságú hősök, fejlődés és véres küzdelem. Ami különbözik, az a látványvilág (nem a konkrét grafika, hanem a kameranézet), az irányítás (merthogy ez akciójáték, közvetlenül irányítható karakterrel) és persze a környezet.

SAJÁT KÚTFŐBŐL

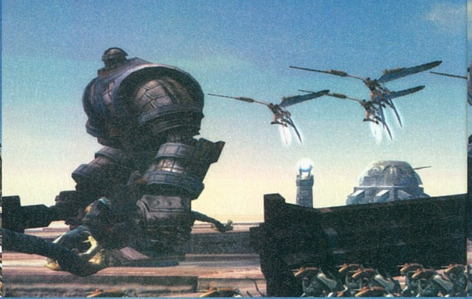
A játéknak otthont adó világ saját találmány, és inkább a „belerakunk minden király dolgot" mód-

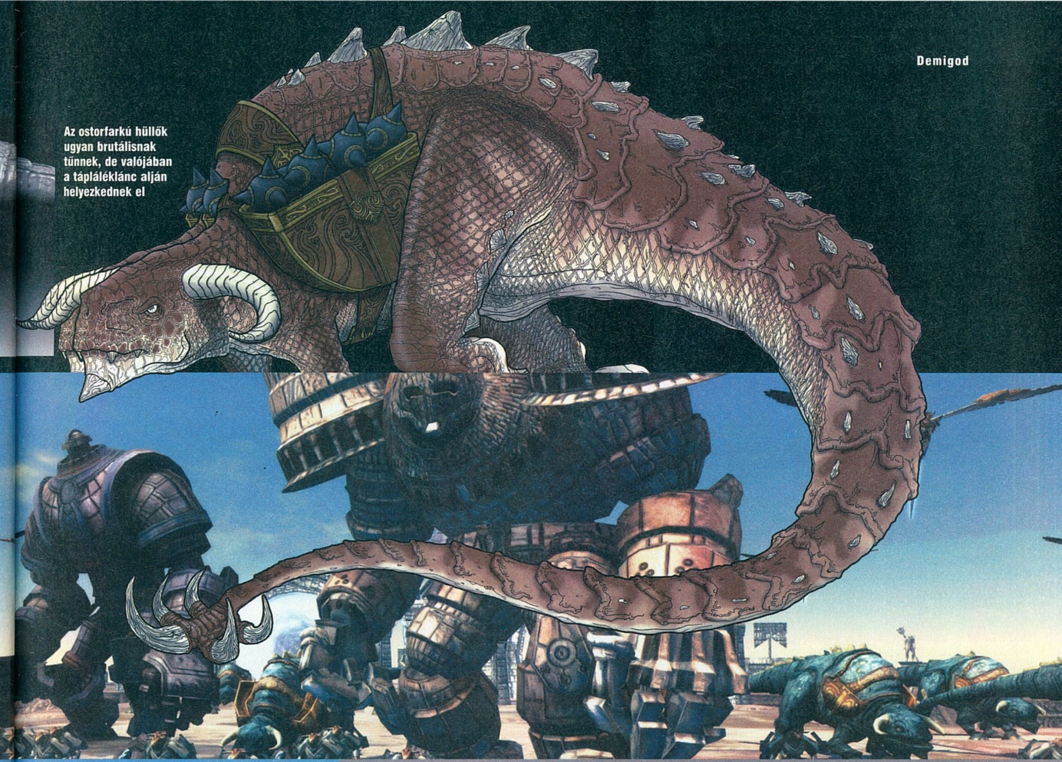
Szolgahadak

A Demigodban ugyan minden játékos csak egy-egy hőst fog közvetlenül irányítani, de ez nem jelenti azt, hogy a csataterek nem lesznek tele különféle lényekkel. Majd' minden félisten képes lesz ilyen-olyan lények megidézésére, akik néha ugyan csak figyelemelterelésre, időnyerésre jók, de még így is megéri őket használni, idézni. Vannak azonban olyan figurák, akiknek a fő profilja a lényidézés, ilyen például az alant látható hatalmas, járkáló erődítmény. Ez egyrészt magára is idézhet apró őröket (például íjászokat a vállán található bástyákba), másrészt pedig hatalmas gólemeket gyárthat le még iszonyatóbb méretű bendőjében. Ez persze csak az egyik véglet, lesz szerencsénk vadállatokat idéző, druida-jellegű lényhez, és persze minden fantasy világok csuklyás figurájához, a nekromantához is.



Ezek az óriási gólemek nem hősök, csak az egyik hős legdurvább háziállatai. Nyilván nem fognak futkosni, de ha egyszer megérkeznek, ott kő kövön nem marad...





Az ostorfarkú hüllők ugyan brutálisnak tűnnek, de valójában a táplálékláncalján helyezkednek el

Nem teljesen tudjuk, hogy itt éppen ki kivel van, mindenesetre az ostorfarkúaknak drukkolunk

szerrel, és nem pedig a „logikus világot készítünk" metódus alapján készült el. Túlzott háttérsztorija nincs is a játéknak – amit itt meg lehet említeni, az a főszereplő félistenek története, mely igen változatos. Látszik, hogy a teljes fejlesztőcsapat előtt nyitva állt a lehetőség, hogy ötleteiket bedobják a közösbe, annyi figura lesz elérhető a játékban.

A teljesség igénye nélkül (mivel a megjelenés távoli, várhatóan a végleges verzióban legalább negyven félisten lesz; jelenleg alig tíz van félig-meddig készen, kidolgozva) következzen néhány versenyző. Van tűzelementál és újjáélesztett generális, farkasember és fényes páncélú lovag, egy semmiből védelmi épületeket teremtő mérnök és egy két lábon járkáló kastély, egy kétfejű gólem és persze egy bögyös maca is (róla ezen kívül nem sokat tudni).

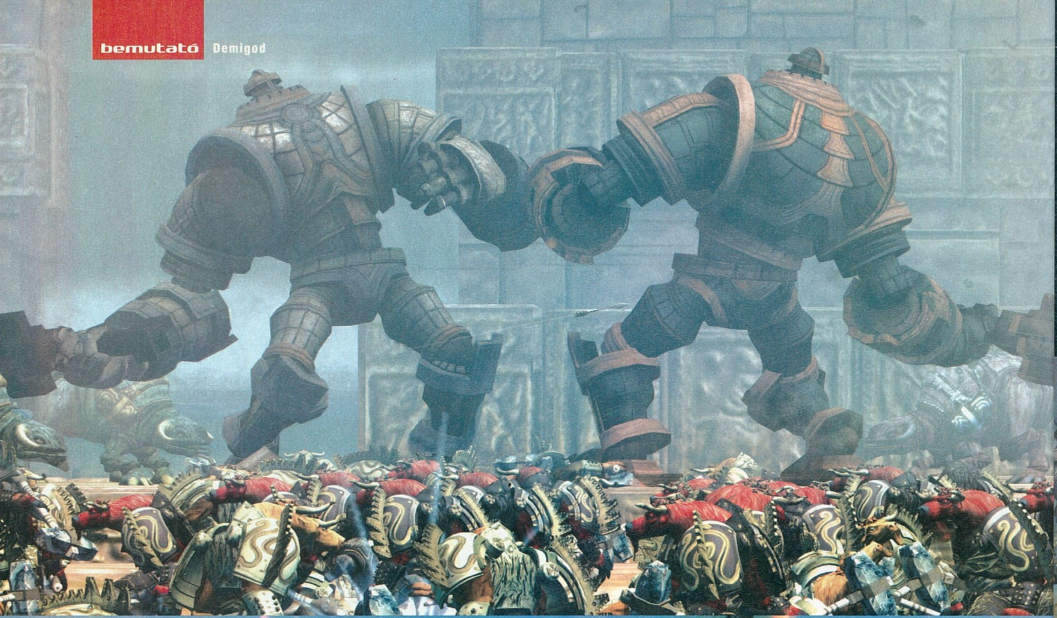
A fejlődés másik elemét a tárgyak jelentik, és itt is személyre szabott a kínálat. Bár egyelőre még nem tiszta, hogy itt is csak a gyakásért jár pénz, mint a DotA-ban, avagy lesznek összetettebb, bázisépítős-foglalós pályák is, az mindenesetre tuti, hogy csapatunk központjában lehet elkölteni az aranyat. Nyilván más cuccai lesznek egy lovagnak, egy boszorkánymesternek, vagy éppen egy járkáló várnak, de a lényeg ugyanaz: nagyobb sebzés, több életerő, vagy más hasonló bónusz.

Az akció a stratégia és a szerepjáték elemek keverése ugyan nem egy új dolog, de ilyen gyönyörű köntösbe bújtatva még nem láttuk

A játék során akár ellenséget ölünk, akár a semleges lényeket mészároljuk halomba, akár elfoglalunk vagy megsemmisítünk egy célpontot, tapasztalati pont a jutalom, az meg szintlépéshez vezet. Ilyenkor persze nőnek tulajdonságaink, és ilyenkor osztogathatunk szét pontokat képességeink között. Minden karakter más és más varázslatokat és speciális támadásokat vehet – ki tűzgolyót, ki csatabárdos pörgést, ki még erősebb idézhető zombit. Nyilvánvaló Diablo-lopás, és nyilvánvalóan remekül fogunk szórakozni vele – elvégre ki ne szeretne tápolgatni?

SZÉP ÚJ VILÁG

Abból, hogy sztori nem nagyon van, nyilván az is következik, hogy a Demigod főként a multiplayeres hentelésre épül. Lesz persze egyjátékos-mód, de ez bevallottan csak az elnyújtott oktatómód szerepét fogja eltölteni – kidolgozottságban valahol a Battlefieldek és az Unreal Tournament 3 megoldásai közé várjuk. Arra mindenesetre jó lesz, hogy kitanuljuk a pályákat, mert a képektől eltérően ezekből sok különféle lesz. A cikk illusztrációjaként szolgáló képek mind az eddig egyedüliként elkészült tesztpályán készültek, így rengeteg



Majdnem istenek

Ahogy azt a cikkben is említettem, a Demigodban hősként szereplő félistenek rendkívül sokfélék lesznek, de akkora választékra azért nem kell számítani, mint amivel a DotA kényezteti kipróbálóit. Itt ugyanis sokkal eltérőbb, markánsabb egyéniségű, messziről is felismerhető karakterekre kell számítani - mint mondjuk a Team Fortress 2 esetében. A fenti képen a Torchbearer nevű boszorkénymester látható lángokba burkolva, illetve a Rook nevű rég halott király, akinek szellemét egy hatalmas, járkáló erődben helyezték el gyermekei, hogy mindörökké védje a birodalmat.

dolgot nem mutatnak meg. Bár a szimmetrikus arénák jellemzőek lesznek a Demigodra, a legtöbb helyszín sokkal nagyobb lesz, mint az itt bemutatott, legfeljebb a 2 vs 2 játékra alkalmas minipálya.

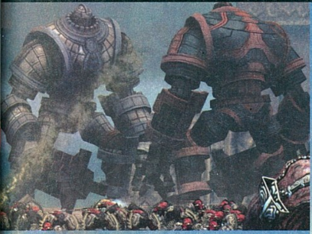
A legtöbb helyszínen lesznek független falvak – vagy barátságosak (itt megjelenik a kereskedelem lehetősége is), vagy mindenkivel szemben agresszívak –, különféle bónuszokat adó helyek (például pénzt termelő bányák, manát regeneráló szentélyek és hasonlók) és persze mindenféle kóborló szörnyeteg, akik csak arra várnak, hogy egy arra járó hős leverje őket, és így halmozza a tapasztalati pontokat. Esetleg arra, hogy valaki egy varázslattal elbájolja, vagy éppen valaki másra uszítsa őket. De zombi-alapanyagnak is kiválóan alkalmasak – szóval az biztos, hogy millió lehetőségünk lesz kihasználni a pályák adottságait, és milliószor millió lehetőségünk lesz az ellenfeleink kivégzésére.

EGYMÁS ELLEN?

Mivel a DotA manapság sok helyen a LAN-partik állandó sztárja, nem is kétséges, hogy a Demigod esetében is a multi van a fejlesztés fókuszában. Kétfős küzdelmektől kezdve egészen a 16-fős ütközetekig minden lesz (elméletileg a nagyobb létszámnak sincs akadálya, de ott már elég nehéz a csapatmunkát tényleg működésre bírni), és ami a legjobb, lehet majd kooperatív-módban döngölni a gépet is.

A multiplayer itt tényleg a csapatmunkára épül, még inkább, mint más kompetitív műfajokban, hiszen itt egy erős félistent is könnyedén két vállra fektet két, akár sokkal gyengébb fickó (mondjuk negyedisten) is. Hiába vágja le a tápos fickó könnyedén a rá küldött hüllőket, ha közben valaki egyszerre mérgezi és lövi tűzgolyóval. Természetesen épp ezért a játék már beépített klánrendszerrel és hangkommunikációval fog megjelenni, no meg pálya- és modszerkesztővel – hátha valami ide készült mod fog valakit egy újabb szuperjáték elkészültére sarkallni.

A megjelenés odébb van, csak 2009-ben várható a Demigod – ezért tudnak csak egy pályát és két hőst bemutatni a fejlesztők, és ezért nem ismert még sok részlet a játékkal kapcsolatban. A mi várakozási listánkra azonban így is felkerült, köszönhetően a remeknek ígérkező játékmenetnek, és a grafikus- és fizikuskártyákat porba döngölő látványvilágnak.



A nyílvesszőknél némileg hatékonyabbnak tűnik a világ legnagyobb csatakalapácsa...

A hihetetlenül változatos félistenek rendkívül eltérő taktikai lehetőségeket biztosítanak a játékosoknak

pc guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK	10%
VÁRHATÓ SIKER	90

Bár abszolút lopás az egész koncepció, de ez minket nem zavar: jó helyről lopnak, és minden saját dolog (hősök, grafika) rendkívül ígéretes. Ráadásul az együttműködésre épül, lehet benne tápolni, szóval minket már most elvarázsolt. Ezt nem lehet elbaltázni!

GRATH

PRO: Remek ötletek még remekebb egésszé összekeverve

KONTRA: Miért kell vele még minimum másfél évet várni?!

VÁRHATÓ MEGJ.: 2009

Tom Clancy's RAINBOW SIX VEGAS 2

fejlesztő > Ubisoft Montreal kiadó > Ubisoft web > www.rainbowsixgame.com

Át a falon

A Vegas 2 küldetéseit sokkal változatosabbra ígérik, mint amilyenekkel az elődben találkoztunk – még a Las Vegasban játszódók is különféle stílust, hangulatot árasztanak majd. Arról nem is beszélve, hogy a GRAW2-ből csórva folyamatosan telik majd az idő, lemegy vagy feljön a nap, vagy éppen elered az eső. A küldetések összekötése is lényegesen megváltozik, az unalmas ülünk-a-helikopterben-aztán-leereszkedünk metódust számtalan dologgal igyekeznek feldobni (nem véletlenül, az első rész egyetlen utcai harca két kaszinó között az egyik legemlékezetesebb momentum volt). A Silver Palm nevű elit szálloda (a játékban megint minden kitalált néven fut a perek elkerülése érdekében) penthouse szintjére például zuhanás útján jutunk be – a terroristák ugyanis meglövik helikopterünket egy békés éjszakai városnézés alkalmával...

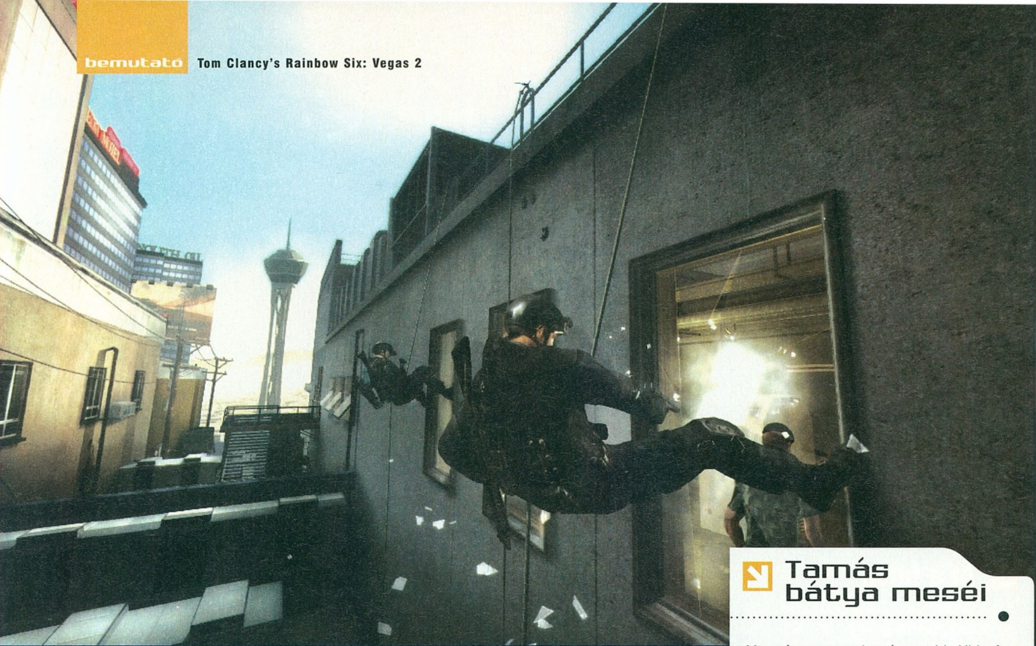
A Ubisoft Montreal óriásstúdiót valószínűleg nem kell bemutatni, rengeteg nagyágyút kaptunk már tőlük. A Vegas 2-ért felelős csapat félig az eredetit alkotó brigád tagjaiból, félig pedig egy szakasznyi, egyetemről frissen kikerült játékfejlesztőből áll, így nekik ez lesz a bemutatkozó programjuk – talán ez a magyarázat a kevés játékmenetbeli újításra...

Már mindenki azt hitte, megtörténik az elkerülhetetlen: az évekig jól tejelő Rainbow Six sorozat látszólag kifutóban volt, úgy tűnt, nem lehet tovább fejni a tehenet, kész, megdöglött. A Ubisoft azonban két dologról híres: az egyik, hogy szinte ész nélkül gyártja a folytatásokat a nagyobb sikerjátékaihoz, a másik, hogy ezekben a „futószalagos" újragondolásokban időnként csavar egy jó nagyot az alapötleten, hogy életben tartsa a szériákat. Ez történt a Rainbow Sixszel is e kritikus időszakban, a totális csődtömeg Lockdown epizód után: egy teljesen új alapokra helyezett, fedezékrendszerrel megáldott akció-orgia vált a sorozatból, amely izgalmas küldetéseivel, gyönyörű grafikájával és lebilincselő többjátékos opciójával profi módon feltámasztotta a halottnak hitt sorozatot.

KÖVETKEZŐ FEJEZET

A folytatás tehát várható volt – azonban még minket is meglepett egy kicsit a dolog, hogy a Vegas a sikerre való tekintettel „kihátrál" a Rainbow Six-sorozatból, és afféle vadhajtásként különálló sorozattá érik, innen a Vegas 2 cím is. Miután élünk-halunk a konspirációkért, azért azt érdemes fejben tartani, hogy ezzel a kiadóóriás utat hagyott egy esetleges valódi hatodik rész felé, ahol a régi felvonások rajongói újra tervrajzokat böngészhetnének, és átgondolt taktikus rohamot vezethetnének, hiszen, valljuk be, ezek voltak eddig a Rainbow Six valódi erényei, és ezek voltak azok, amelyek nyom nélkül tűntek el a Vegas-sorozatból... No de ne búsuljunk ezek miatt, hiszen van elég élvezetes újdonság, amelyből cseme-

Ismét egy újabb érv amellett, hogy a túlzott kaszinózásnak bizony lehetnek egészségügyi veszélyei...



Természetesen az első rész legszórakoztatóbb pillanatai is visszatérnek, tehát lesz sok kötelezés...

gézni lehet a kissé talán hirtelen jövő Vegas 2-vel kapcsolatban.

Grafikailag nem érhette szó a ház elejét – a fejlesztők azonban ígérik, hogy amit eddig láttunk, az csak a jéghegy csúcsa, az igazi keménykedés most jön majd. Mindennél részletesebb textúrákat, mindennél poligontartalmasabb modelleket, és még lenyűgözőbb effekt-hadakat ígérnek nekünk. A bűn városa még soha nem volt ennél reálisabb – állítják a fejlesztők; mi pedig hajlamosak vagyunk hinni nekik, ami nem is csoda: a sorozat első része mai napig az egyik legszebb akciójáték, szóval biztosra vehetjük, hogy nem a levegőbe beszélnek a fiúk. Szokás szerint hetekre beköltöztek Las Vegasba, felmásztak a toronyházakra és lemásztak a csatornákba, e közben pedig millióní fényképet készítettek és ezek alapján, a tökéletes környezetábrázolást szem előtt tartva készültek a pályák. Ha jártál már ott, fel fogod ismerni a szemetest a kaszinó mellett, az épületen a graffitit, a hibát az úttestben – mindent megpróbálnak a lehető legprecízebben lemodellezni, hogy aztán virtuális terroristákkal árasszák el az egész cókmókot. Minden bizonnyal Oscar B. Goodman, a város jelenlegi polgármestere ismételten tiltakozik majd a dolog miatt, de úgy hiszem, a Ubisoft ezúttal sem kegyelmez majd. Azt azért megjegyeznénk, hogy az előzetesen kiadott képeket böngészve olyan nagy fejlődés nem látszik, de mi bízunk a kanadaiakban, csak nem akarnak

“Bár a játékmenet nem változik túlzottan, akinek tetszett az első rész, az ezt is imádni fogja!”

Tamás bátya meséi

Ma már ugyan a legvérmesebb Ubisoft-marketinges sem nagyon híreszteli, hogy Tom Clancynek bármi köze lenne a nevével fémjelzett játékokhoz (állítólag '99, a Rogue Spear óta csak csekket kap, és a stúdiók közelébe sem megy), bár persze, amíg azok jók, kit érdekel az ilyesmi? A lényeg az, hogy jelenleg három sorozat fut, és még kettő másik indul az idén.

A Rainbow Sixről ugye itt írunk, a bőven elhalasztott ötödik Splinter Cellről előző számunkban emlékeztünk meg, a Ghost Reconról pedig már egy ideje nem hallani semmit. Hacsak azt a pletykát nem említjük, hogy a sorozat kihagy egy évet, új motorral, új játékelemekkel tér majd vissza 2009-ben, és ismét a „vidéki" harc lesz a középpontban a városi viadalok helyett. Persze ez csak szóbeszéd, egyelőre stílszerűen teljes a csend a Szellemek körül.

A két új sorozat közül az EndWar az, amiről sokat lehet tudni, erről novemberi számunkban egy méretes előzetes keretei között számoltunk be – ez egy stratégiai játék lesz, hatalmas online háborúkkal és hangvezérléssel. Ezek mellett készülőben van a Tom Clancy's Air Combat, az egyszerű cím egy repülőgépes játékot takar (szándékoltan nem szimulátort írtunk), mégpedig a Blazing Angels-sorozat készítőitől – szóval valószínűnek tartjuk, hogy a játékmenet hasonló lesz, csak a világháború helyett a közeljövőbe helyezve.

lebőgni a néha szuperlátványos első rész után...

ÉN ÉN VAGYOK...

Az első részben ugye Logan Kellert és apró csapatát követhettük nyomon, amint végighentelik Las Vegas elit kaszinóit a pincétől a penthouse lakosztályig, egy vérmesen ban irtja a jónépet, egy új csapattal kell megbarátkoznunk. A történet az első információk alapján kicsit kusza lesz, tele az első Vegas előtt, alatt és után játszódó küldetésekkel. Ami az „előtt" részt illeti, Irena Morales tervét próbáljuk meg már preemptív jelleggel megakadályozni világszerte, ami az „utáni" részt, az pedig valószínűleg Gabriel elkapása lesz. Hősünk egy Bishop nevű fickó lesz. Vagy nő. Igen, végre megint mi készíthetünk magunknak kommandóst, válogatva az arcvonások, hangszínek és persze sisaktípusok között. A precízen felépített karakter aztán nem csak a magányos kalandozásaink során tart majd velünk, segítségével igen egyedien festhetünk majd a milliónyi szerveren, ahol a többiek ellen vethetjük

LIKVIDÁLÁS HÁROM LÉPÉSBEN

A RÉGI RSV-VETERÁNOKNAK BIZTOS ISMERŐS AZ 1 AJTÓ + 2 TERRORISTA + 3 KOMMANDÓS EGYENLET MEGOLDÁSA. AZ ÚJONCOK KEDVÉÉRT AZONBAN KÖVETKEZZEN EGY KÉPES ÚTMUTATÓ.

EZ PERSZE NEM A LEGEGYSZERŰBB MÓDSZER A TERÜLET MEGTISZTÍTÁSÁRA, HISZEN AZ A ROBBANTÁS, MAJD A SÉRÜLTEK KIVÉGZÉSE KOMBINÁCIÓ, DE TÚSZDRÁMÁK ESETÉN CÉLSZERŰBB INKÁBB EZT HASZNÁLNI, ÍGY KISEBB A TERÜLETI KÁR.

AZ AJTÓ ALATT BENYÚJTOTT KIS KÉMKAMERÁT UGYAN SAM FISHER IS HASZNÁLTA, MIELŐTT KIRÚGTÁK VOLNA A CÉGTŐL, DE FELADATÁT A KOMMANDÓSOKNÁL IS ELVÉGZI. SŐT, KÉT TÁRSUNKNAK KIJELÖLHETÜNK EGY-EGY CÉLPONTOT IS, AKIKET BENYITÁS UTÁN AZONNAL LIKVIDÁLNAK.

KÉT TERRORISTA A BEHATOLÁSI PARANCS KIADÁSÁT KÖVETŐEN EGY MÁSODPERCCEL MÁR HALOTT, KOMMANDÓSAINK PEDIG MÁR FEDEZÉK MÖGÖTT LAPULNAK, ÉS ONNAN VÁRJÁK REMÉLHETŐLEG ZSENIÁLIS PARANCSAINKAT.

NINCS IS MÁS HÁTRA, MINT KIADNI EZEKET, ÉS BESZÁLLNI A BULIBA!

PERSZE AZ AJTÓ BEROBBANTÁSA NEM JÁRNA ENNYI MACERÁVAL...

lakosztályig, egy vérmesen gonosz terroristanő, Irena Morales nyomában. Így aztán mi arra tippeltünk, hogy a folytatásban is ezt a csapatot kommandírozhatjuk tovább, méghozzá az egykori csapattárs, a sötét oldalra állt Gabriel Nowak nyomában. Bár büszkék vagyunk intuitív képességeinkre, ezúttal pofára kellett esnünk, ugyanis Logan nem lesz irányítható a folytatásban. Ugyan sokat hallunk majd róla, sőt néha látjuk is majd, amint egy szomszédos felhőkarcoló-

Ez utóbbi egy elejtett produceri megjegyzés alapján Vegastól messze, egy üdülőövezetben fog történni. Hawaii? Csak tippelünk... A játék fele azonban Vegasban fog játszódni, az első résszel párhuzamosan. Ezúttal is lesz néhány elit kaszinó, de most Vegas lepusztultabb negyedeit is fel fogjuk dúlni, és a kapott rajzok tanulsága alapján többek között egy diszkóban is lehet majd villanógránáttal hozzájárulni a stroboszkóp teljesítményéhez.

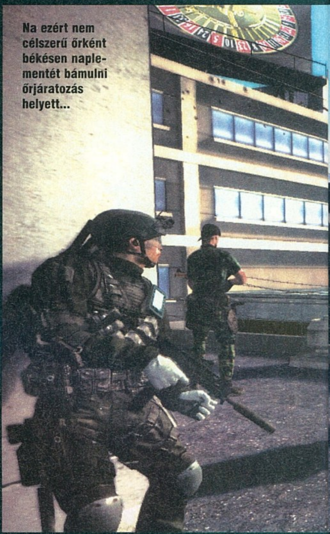
be komplett fegyverarzenálunkat. A harcok alatt kitüntetéseket szerezhetünk, amelyeket aztán mindenki megbámulhat, mondjuk miközben a sarokról kifordulva úgy istenesen tarkón lőjük.

Ráadásul hősünket fejleszteni is lehet: ahogy harcolunk az ellenség ellen (tegyük ezt egyedül, kooperatív-módban vagy online viadalokban), úgy kapunk tapasztalati pontokat, melyek előbb utóbb szintlépéshez, oppardon új ranghoz ve-

Fejlődéstörténet

Hősünket ugyan a sztorimód Bishop néven fogja ismerni, de mivel ez az uniformitás multiplayerben okozna gondokat, a saját karakter megalkotása névadással kezdődik. Aztán jön a szokásos military Sims, azaz az öltöztetés, frizura- és arckialakítás, sőt, valószínűleg még különböző hangok közül is választhatunk.

A lényeg azonban nem ez, hanem a folyamatos, már-már MMO-szintű fejlődési rendszer. Minden ölés, zászlófoglalás vagy egyéb sikeres hadművelet pontokat ad, melyek egyrészt rangunkat növelik, másrészt pedig új fegyvereket, kiegészítőket és gránátokat tesz megvásárolhatóvá. Több alaptípus (pl. mesterlövész, robbantós stb.) áll ugyan rendelkezésre, de a pontokat szabadon is szétoszthatjuk, létrehozva álmaink terrorelhárító lovagját.



Na ezért nem célszerű őrként békésen naplementét bámulni őrjáratozás helyett...

zetnek. Itt pedig pontokat oszthatunk szerteszét, így vásárolva új felszerelést, kisebb extra képességeket. Valahogy úgy kell elképzelni az egészet, mint a Call of Duty 4 multis rendszerét, csak itt az egészet kiterjesztették minden játékmódra, ráadásul megfejelték egy specializációs rendszerrel. A választott taktikánktól függően ugyanis különböző dolgok válnak megvehetővé: ha mindig messziről, mozdulatlanul sunyiskodunk, egyre jobb mesterlövészpuskát vehetünk, ha pedig három gépágyúval a hónunk alatt a frontvonalon osztjuk az ólomáldást, erősebb kevlár lehet a jutalom.

> “Végre rendes kooperatív-mód lesz a játékban, erre már régóta vártunk!”

OKOSSÁGOK

A konkrét részletek terén meglehetősen szűkszavú Ubisoft-brigád főképpen a mesterséges intelligenciát emelte ki, mint a folytatás egyik nagy erényét. Ellenfeleink sokkal okosabbak, és kifinomultabbak lettek, mint az előző felvonásban. Mostantól fogva példának okáért használják a hőképes és az éjjellátó szemüvegeket (az előző részben vígan használták a füstgránátot, amitől aztán ők vakultak meg), valamint az egész testes védőpajzsot, úgyhogy az eddigi vadkacsavadászatot el is lehet felejteni. A megújult mesterséges intelligencia egyik legnagyobb erénye azonban kétségtelenül a szituációra való reakció: már az első részben is fel-feltűnhetett, hogy ellenfeleink nem mindig ugyan abból az irányból rontanak ránk, mérlegelnek, esetleg használják a kerülőutakat is, hogy aztán jól hátba tunkoljanak minket egy óvatlan pillanatban. Ezt még tovább fejlesztették, az ígéretek szerint mostantól fogva már nem kell attól tartanunk, hogy azonos szituációkba keveredünk két végigjátszás során: az életünkre törő gaz terroristák ugyan is mindig más úton járőröznek, használják a kütyüiket, és nem restek a hősies nekünk rontás előtt erősítést hívni, amely minden fedezéket kihasználva tör újra és újra az életünkre. Sokszor hallottunk már ilyet, látni már kevesebbszer láttuk, de hát hamarosan kiderül, hogy ez a szöveg a marketing vagy a programozók munkáját dicséri-e.

Fontos hozzátenni, hogy az IQ nem csak az ellenségeknél lesz kifinomultabb: immáron társaink is összeszedettebben viselkednek. Bár az eleinte rebesgetett morálrendszer (amely szerint, ha hülye parancsokat osztogatunk, előbb-utóbb fellázadnak, és megtagadják azokat) a hivatalos közleményben nem bukkant fel (hál' istennek), arra kitértek, hogy kísérőink sokkal logikusabban fognak viselkedni. Nem fognak például ész nélkül berohanni egy terem közepére, csak mert véletlenül a nagy kavarodásban azt mutattuk nekik, inkább fedezékből

fedezékbe araszolnak, ha pedig az adott területre nem lehet eljutni biztos találat nélkül, önállóan megszórják azt gránáttal, hogy minimálisra csökkentsék az elhalálozás lehetőségét.

Természetesen mindez még nem volna elég ahhoz, hogy kijelentsük: nohát, ez egy teljes értékű folytatás, de jól tudta ezt a Ubisoft is, amikor belefogtak a második rész elkészítésébe. Tizenegy vadonatúj gyilkoló eszközt adnak a játékosok kezébe, és számtalan új páncélt a

A rohampajzsok természetesen a mi arzenálunkban is szerepelnek

testére: rejtőruha, extra felszerelések, extrém gránátok és biztonsági eszközök tucatjai gondoskodnak majd arról, hogy még az interneten se nagyon találjunk két egyforma karaktert, akárhány hétig is keresgéljük azokat.

KÉZ A KÉZBEN

Bár meglehetősen cudar módon kezelték a kooperatív játékmódot az első rész fejlesztésekor, a gigantikus siker arra kényszerítette a gárdát, hogy ezentúl alaposan figyeljenek oda az ilyen részletekre. Jelentjük, ezt is megtették, a vadonatúj eljárásnak hála mostantól fogva nem vagyunk biztonságban a barátainkkal szemben. Az új rendszer lényege, hogy az egyjátékos kampány során bizonyos pontokon bárki – vagy ha privátin akarunk mulatni, csak akit meghívunk – becsatlakozhat az akcióba, lecserélve az egyik szótlan AI által vezérelt csapattársunkat. Ezekből a pontokból amúgy jó sok van, gyakorlatilag az egész játék során bármikor behívhatunk cimborákat és idegeneket a vérgőzös mészárlásba (tulajdonképpen csak egy tűzpárbaj közepén nem lehet váltani), végre nem kell egymás után betűzögetni a térképeket szerverkreálás közben. A történet sem szenved csorbát, akár az elejétől a végéig két haverral együtt végigtolhatjuk a Vegas 2-t. Megtörténhet az is, hogy megtudjuk, egyik barátunk pont ott tart, ahol mi, átmászhatunk hozzá, majd együtt izgulhatjuk végig a videókat, és a sztori fordulatait, végül időhiány miatt kilépünk, és magányosan folytatjuk ott, ahol vele abbahagytuk.

Ha már kooperatív, akkor kompetitív mód: nem lehetett nem észrevenni, hogy még most, lassan egy évvel az alapjáték megjelenése után is tömve vannak a Vegas-szerverek szerte az interneten. Ez nem is csoda, az ügyesen létrehozott multiplayer játékmódoknak hála tényleg hosszú hónapokon keresztül változatos tudott maradni a cucc, annyira, hogy ha tehetem, néha még most is fel-fellépek egy kis közös mókázásra. Elveszni nem veszik el semmi (minden, amit kedveltünk, megmarad a második részre) azonban rengeteg újdonsággal számolhatunk. Egyike ezeknek a 11 vadonatúj térkép, a két új, még be nem jelentett játékmód, valamint a tonnányi, már említett kibontható jutalom, azaz fejleszthető karakter. Egyelőre még nincs megerősítve, de dolgoznak épkézláb botokon is, és ha ez elkészül a megjelenésre, már ketten-hárman is vívhatunk nagyobb ütközeteket.

Hiba lenne így a végére azt állítanom, hogy elfogulatlan vagyok a témával kapcsolatban: életem egyik legintenzívebb élménye volt a Vegas első része, így nem csoda, ha izgatottan várom a folytatást. Forradalmi elvárásaim azonban – pláne, a rövidke fejlesztési időt figyelembe véve – nincsenek: csak legyen pont olyan jó és izgalmas, mint az előző rész. Ha az ígéretek teljesülnek, akkor erre minden esély megvan, és talán mi is hajlandóak leszünk végképp elfelejteni nekik azt a fiaskót, amit Lockdown címen műveltek…

PC GURU

KÉSZÜLTSÉGI FOK 70%

VÁRHATÓ SIKER 100

A Vegasnak sikerült újjáélesztenie az akkoriban már döglődő Rainbow Six franchise-t, nem csoda hát, hogy az Ubisoft szinte futószalagon szállítja nekünk a következő részt. Ettől függetlenül azonban nem lehet okunk panaszra: remekül hangzik minden, amit ígérnek!

NIGHTBAGOLY

PRO: Fokozzák a fokozhatatlant, minden téren

KONTRA: Kicsit túl korán érkezik, félő, hogy elsietik

VÁRHATÓ MEGJ.: 2008 Q1

Best 2007 of pc guru

Következzen szokásos év eleji összefoglalónk az előző esztendőről – előbb 2007 legjobb játékainak osztunk ki díjakat, majd sorra vesszük az elmúlt esztendő legfontosabb eseményeit. Bár néhányan talán más sorrendet állítanának fel az év legjobb játékai között, de abban valószínűleg mindenki egyetért, hogy 2007 minden idők talán legerősebb éve volt!

Ami igazán nagyszerű, hogy meglepően sok eredeti, új (azaz nem folytatás, mellékszál) játék került be a legjobbak közé, ez mindenképpen örvendetes folyamat. Igaz, a legjobb játék idén épp egy folytatás lett, de hát ezt nem igazán lehet felróni az Infinity Wardnak, amely minden idők egyik legjobb játékát alkotta meg a CoD4 képében. Csak emlékeztetőül, tavaly az Oblivion nyert, a Company of Heroes által követve, tavalyelőtt pedig a WoW volt a bajnok a Civilization 4 előtt.

A listák, díjak böngészéséhez jó szórakozást kívánunk, és persze mindenkinek szívesen várjuk a megjegyzéseit, panaszait, esetlegesen kihagyott kedvenceit a levrov@pcguru.hu címre!

LEGJOBB FPS CALL OF DUTY 4

fejlesztő > Infinity Ward kiadó > Activision értékelés > 95%

A HÁBORÚ POKOL. POKOLI JÓ!

Hát ez az év aztán minden volt csak éppen FPS-ben szegény nem! Orange Box és Bioshock. Unreal Tournament és Crysis. S.T.A.L.K.E.R. és MoH Airborne. Quake Wars és GRAW 2. No és persze a Call of Duty 4, ami az egész szerkesztőséget – no meg, ami kevésbé fontosabb, az egész világot – elkápráztatta. Bár a felsorolt játékok mindegyikével igen kellemes órákat töltöttünk, mi több a Bioshock és az Orange Box felejthetetlen pillanatokkal ajándékozott meg minket, a CoD 4 az elejétől a végéig egy ilyen felejthetetlen pillanat volt (ráadásul pillanatnak meglepően hosszú is). Minden küldetés remekül megtervezett akcióorgia, néhány egészen különleges, játéktörténelmi pillanattal kiegészítve – ilyen volt az AC-130 repülő fedélzetéről való abszolút halálos lövöldözés (fekete-fehérben, szinte teljes csendben), az atomrobbanás félelmetes ábrázolása, vagy a rejtőzve lopakodás egy egész sereg közepén. Ehhez még vegyük hozzá a forradalmi multiplayer-módot, a maga szintlépéseivel, fegyverekre lebontott küldetéseivel, személyre szabható kasztjaival. A karácsonyi szünet kiváló lehetőség volt, hogy végigjátsszuk legnehezebb fokozaton, az elkövetkezendő években pedig lassan eljutunk a 60. szintre. Addig abba sem hagyjuk!

LEGJOBB KIEGÉSZÍTŐ WOW: THE BURNING CRUSADE

fejlesztő > Blizzard kiadó > Vivendi
értékelés > 96%

Ez a kategória igazából már azon a januári éjszakán eldőlt, amikor a szerkesztőség java éjfélkor sorban állt a WoW-kiegészítőért. Igaz, néhányan már „lejöttek" az anyagról, de Chris, Ricco, Hancu és Zak még ma is keményen űzik az ipart. És élvezik. Nem tudnak betelni a Burning Crusade teljes MMO-kat is felülmúló tartalmával, a két új fajjal, a hatalmas démonlakta kontinenssel, az átalakított PvP-vel, raidekkel, millió új tárggyal és képességgel.

LEGJOBB GRAFIKA CRYSIS

fejlesztő > Crytek kiadó > Electronic Arts
értékelés > 95%

Az Unreal-motor sokat tud, a már szinte antik Source-motort is sikerült kellemesen felújítani az Orange Boxhoz. Ezek azonban sehol nincsenek ahhoz, amit Cryteknek sikerült összehoznia! Nyilván bődületesen erős gép kell hozzá, de ha ezen, túltesszük magunkat, be kell látnunk, hogy mindez megéri. A játék sem rossz, sőt a nanoruha egyenesen remek húzás, de a grafika, na az aztán tényleg forradalmi. A fotorealizmusnál még nem járunk, de félelmetes, hogy a Crysis mennyire közel kerül ehhez.

LEGJOBB RTS WORLD IN CONFLICT

fejlesztő > massive kiadó > Vivendi értékelés > 92%

A KEVESEBB NÉHA JOBB

Első pillantásra a World in Conflict akár lebutított játéknak is tűnhet, elvégre általában még tíz egységet sem irányítunk és bázist sem kell építeni. Viszont elég pár percet eltölteni a játékkal, és kiderül, hogy épp ellenkezőleg: a lecsökkentett lehetőségekkel tulajdonképpen koncentrálják az ember figyelmét, és rákényszerítik, hogy taktikázzon, új terveket kovácsoljon, és ravaszabbnál ravaszabb módon semmisítse meg ellenfeleit. A vad stratégiázást egy remek grafikus motor segíti, ennek köszönhetően mindent a földig rombolhatunk, illetve lángba boríthatjuk az erdőségeket – ami főleg azért hasznos, mert így végezhetünk az ott lapuló gyalogsággal. A játékosokat azonban mindig az készteti a legördögibb vigyorra, amikor egy brutálisabb kaliberű szőnyegbombázást (netán valami atommal töltöttet) sikerül rendelni az ellenség nyakába. A WiC mellett az idei évből említést érdekel még a Supreme Commander és a Command & Conquer 3 is, bár rendkívül eltérő stílusúak, mégis, mindkettő remek a maga területén!

LEGJOBB VERSENYJÁTÉK COLIN MCRAE DIRT

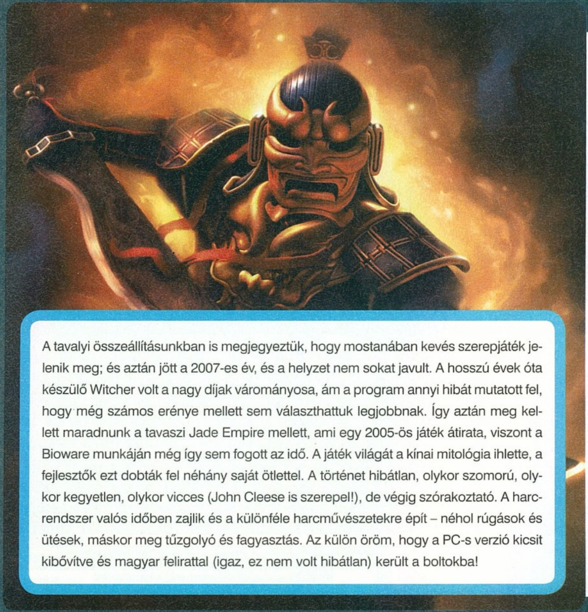
fejlesztő > Codemasters kiadó > Codemasters értékelés > 80%

NYAKIG A SÁRBAN

Meg kell hagyni, az idei év bizony elég satnya volt a szimulátorok rajongói szempontjából. Amennyire remekeltek az FPS-ek és számosak voltak a kalandjátékok, versenyjáték bizony alig akadt az év során. Legnagyobb meglepetésünkre a remek újdonságokkal felruházott új Need for Speed például nálunk csúfos kudarcot vallott, úgyhogy a trón ezúttal a sajnos nemrég elhalálozott Colin McRae nevével fémjelzett Dirté lett. Ez a játék csodálatosan néz ki (ehhez illeszkedően magas gépigénnyel), és tényleg millió különféle futamon indulhatunk az extrém raliautós „hegymászástól" kezdve a teherautós sivatagi porkavarásig – kár, hogy a fizika nem ment el jobban az igazi szimuláció felé.

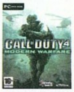
LEGJOBB RPG JADE EMPIRE

fejlesztő > Gray Matter kiadó > Atari értékelés > 90%



A tavalyi összeállításunkban is megjegyeztük, hogy mostanában kevés szerepjáték jelenik meg; és aztán jött a 2007-es év, és a helyzet nem sokat javult. A hosszú évek óta készülő Witcher volt a nagy díjak várományosa, ám a program annyi hibát mutatott fel, hogy még számos erénye mellett sem választhattuk legjobbnak. Így aztán meg kellett maradnunk a tavaszi Jade Empire mellett, ami egy 2005-ös játék átirata, viszont a Bioware munkáján még így sem fogott az idő. A játék világát a kínai mitológia ihlette, a fejlesztők ezt dobták fel néhány saját ötlettel. A történet hibátlan, olykor szomorú, olykor kegyetlen, olykor vicces (John Cleese is szerepel!), de végig szórakoztató. A harcrendszer valós időben zajlik és a különféle harcművészetekre épít – néhol rúgások és ütések, máskor meg tűzgolyó és fagyasztás. Az külön öröm, hogy a PC-s verzió kicsit kibővítve és magyar felirattal (igaz, ez nem volt hibátlan) került a boltokba!

TOP 05
CHRIS



CALL OF DUTY 4

ACTIVISION . INFINITY WARD
Mert az egyjátékos-mód is csodálatos pillanatokkal teli, és a multi is remek!

BIOSHOCK

2K . 2K BOSTON
Mert ritka az ennyire hangulatos és gyönyörű játék.

CRYSIS

ELECTRONIC ARTS . CRYTEK
Nem csak gyönyörű, de izgalmas és hangulatos is!

WORLD IN CONFLICT

VIVENDI . MASSIVE
Én itt éltem át az év legélvezetesebb multiplayer meccseit

WOW BURNING CRUSADE

VIVENDI . BLIZZARD
Nem véletlenül van 310 nap játékidőm a World of Warcraftban...

LEGJOBB MULTIPLAYER TEAM FORTRESS 2

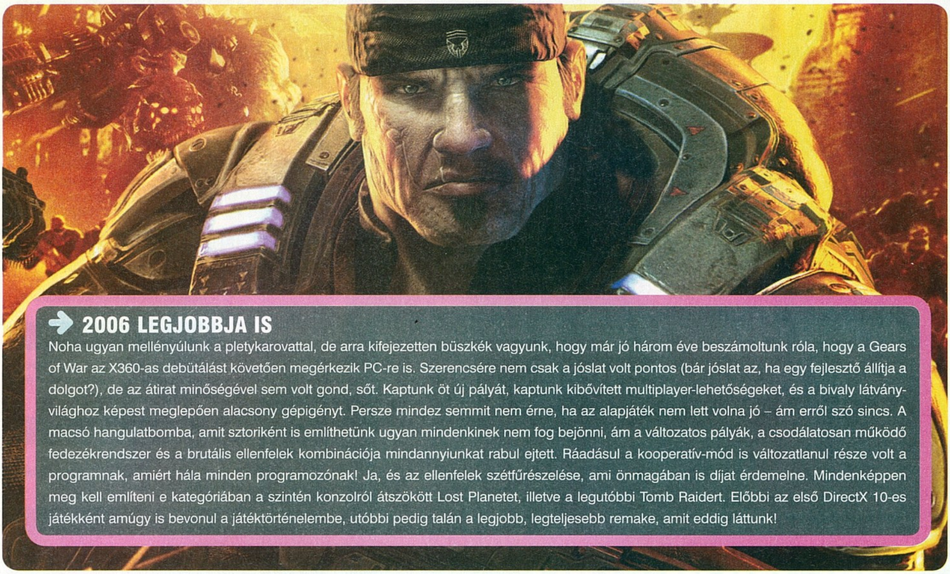
fejlesztő > Valve kiadó > Electronic Arts értékelés > 90%

MICSODA CSAPAT!

Ki gondolta volna, hogy ezért a címért nem az Unreal Tournament és a Quake Wars versenyez majd - pedig ez a helyzet, a legtöbb időt tavaly a TF2-vel és a CoD4-gyel töltöttük el online arénákban csatározva. Bár a Call of Duty multiplayer rendszere a szintlépésekkel, és ez ezekkel együtt bővülő lehetőségekkel hatalmas újítást jelent, a Team Fortress 2 azonban épphogy egyszerűségével hódított meg minket. Van kilenc kaszt, mindnek van egy-két fegyvere meg speciális képessége, aztán hajrá, lehet hentelni. Látszólag nincsenek bonyolult húzások, még a pályák is hamar kitanulhatóak (ha már itt tartunk, ebből azért elkélne még néhány), mégis, millió lehetőség van az együttműködésre, a képességek kombinálására, az ellenfél megszívatására!

LEGJOBB AKCIÓJÁTÉK GEARS OF WAR

fejlesztő > Epic kiadó > Microsoft értékelés > 87%

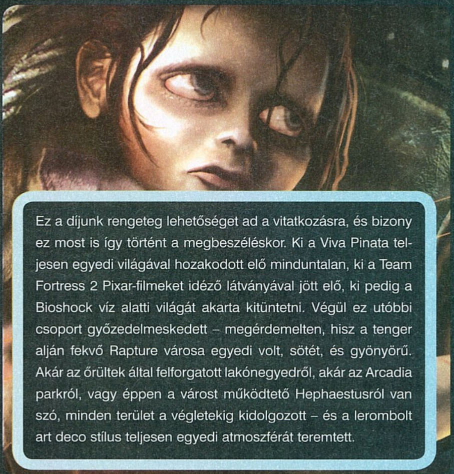


2006 LEGJOBBJA IS

Noha ugyan mellényúlunk a pletykarovattal, de arra kifejezetten büszkék vagyunk, hogy már jó három éve beszámoltunk róla, hogy a Gears of War az X360-as debütálást követően megérkezik PC-re is. Szerencsére nem csak a jóslat volt pontos (bár jóslat az, ha egy fejlesztő állítja a dolgot?), de az átirat minőségével sem volt gond, sőt. Kaptunk öt új pályát, kaptunk kibővített multiplayer-lehetőségeket, és a bivaly látványvilághoz képest meglepően alacsony gépigényt. Persze mindez semmit nem érne, ha az alapjáték nem lett volna jó – ám erről szó sincs. A macsó hangulatbomba, amit sztoriként is említhetünk ugyan mindenkinek nem fog bejönni, ám a változatos pályák, a csodálatosan működő fedezékrendszer és a brutális ellenfelek kombinációja mindannyiunkat rabul ejtett. Ráadásul a kooperatív-mód is változatlanul része volt a programnak, amiért hála minden programozónak! Ja, és az ellenfelek szétfűrészelése, ami önmagában is díjat érdemelne. Mindenképpen meg kell említeni e kategóriában a szintén konzolról átszökött Lost Planetet, illetve a legutóbbi Tomb Raidert. Előbbi az első DirectX 10-es játékként amúgy is bevonul a játéktörténelembe, utóbbi pedig talán a legjobb, legteljesebb remake, amit eddig láttunk!

LEGJOBB STÍLUS BIOSHOCK

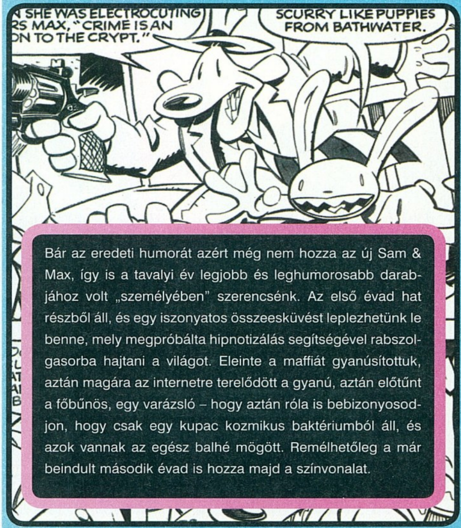
fejlesztő > 2K Boston kiadó > 2K értékelés > 96%



Ez a díjunk rengeteg lehetőséget ad a vitatkozásra, és bizony ez most is így történt a megbeszéléskor. Ki a Viva Pinata teljesen egyedi világával hozakodott elő minduntalan, ki a Team Fortress 2 Pixar-filmeket idéző látványával jött elő, ki pedig a Bioshock víz alatti világát akarta kitüntetni. Végül ez utóbbi csoport győzedelmeskedett – megérdemelten, hisz a tenger alján fekvő Rapture városa egyedi volt, sötét, és gyönyörű. Akár az őrültek által felforgatott lakónegyedről, akár az Arcadia parkról, vagy éppen a várost működtető Hephaestusról van szó, minden terület a végletekig kidolgozott – és a lerombolt art deco stílus teljesen egyedi atmoszférát teremtett.

LEGJOBB KALANDJÁTÉK SAM & MAX

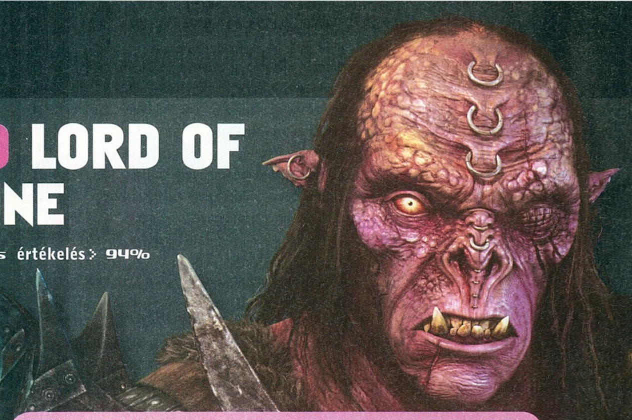
fejlesztő > Telltale kiadó > Telltale
értékelés > 90%



Bár az eredeti humorát azért még nem hozza az új Sam & Max, így is a tavalyi év legjobb és leghumorosabb darabjához volt „személyében" szerencsénk. Az első évad hat részből áll, és egy iszonyatos összeesküvést leplezhetünk le benne, mely megpróbálta hipnotizálás segítségével rabszolgasorba hajtani a világot. Eleinte a maffiát gyanúsítottuk, aztán magára az internetre terelődött a gyanú, aztán előtűnt a főbűnös, egy varázsló – hogy aztán róla is bebizonyosodjon, hogy csak egy kupac kozmikus baktériumból áll, és azok vannak az egész balhé mögött. Remélhetőleg a már beindult második évad is hozza majd a színvonalat.

LEGJOBB MMO LORD OF THE RING ONLINE

fejlesztő > Turbine kiadó > Codemasters értékelés > 94%



TOP 05

GRATH

CALL OF DUTY 4

ACTIVISION . INFINITY WARD
A mesterlövészes pálya, az AC 130-as pálya, az atomrobbanásos pálya...

THE ORANGE BOX

ELECTRONIC ARTS . VALVE
Egy jó kiegészítő, az év multis játéka, illetve a csodás Portal egyben...

BIOSHOCK

2K . 2K BOSTON
Rendkívül változatos taktikák, óriási hangulat!

OBLIVION: SHIVERING ISLES

2K . BETHESDA
Az év legjobb játékvilága PC-n az őrület létsíkja volt

COMMAND & CONQUER 3

ELECTRONIC ARTS . EALA
Klasszikus játékmenet, remek grafika - nekem ennyi elég volt!

ÚJ NAP VIRRADT KÖZÉPFÖLDÉN

Mivel előre látható módon mind a Wahammer Online-t, mind az Age of Conant, mind pedig az Aiont elhalasztották a tisztelt kiadók (jelent már meg MMO játék halasztás nélkül?), az egyetlen nagy MMO-játék idén a Gyűrűk Ura-könyveket feldolgozó alkotás volt a már sokat tapasztalt Turbine kezei közül. Ott volt még persze az orbitális bukást produkáló Vanguard, meg a kiegészítőként e kategóriából kizárt Burning Crusade, de tény, hogy a LotRO idén vetélytárs nélkül maradt. Mondjuk ettől még nem volt garantált a díja, hiszen ha nem sikerült volna jól, egyszerűen nem osztottunk volna érmet ebben a kategóriában. Szerencsére nem így alakult. Bár Középfölde egyes elemeit kicsit el kellett torzítani, hogy játékba lehessen önteni a világot, ettől függetlenül a hangulat hibátlan, és mind a tájak, mind a zenék tökéletesen illeszkednek a könyvben leírtakhoz. A játékmenet túl nagy újdonságokat nem hoz az MMO-k világába, hisz ugyanúgy millió mellékküldetés, illetve egy igen hosszú, az adott kasztra jellemző küldetéssorozat vár ránk, no meg végtelen tápolás, millió tárggyal és változatosabbnál változatosabb ellenfelekkel. A szerkesztőségben ketten is hónapokig nyomták a játékot, nem is beszélve Nightbagolyról, aki már a bétatesztben is részt vett. Ráadásul a Turbine nem herdálja el a havidíjakat, már három óriási ingyenes kiegészítő jelent meg a játékhoz, tovább növelve a játékterületet, kiegyensúlyozva a kasztokat és további újdonságokkal felruházva a játékot (most már lehet házat építeni, és a DX10-et is támogatja a játék).

LEGJOBB ZENE THE WITCHER

fejlesztő > CD Projekt Red kiadó > Atari értékelés > 93%

MUZSIKA FÜLEINKNEK

Bár a Portal készítőinek listája alatt szóló zseniális szám majdnem egymagában elég volt ahhoz, hogy elvigye ezt a díjat, és rengeteg olyan kiegészítő jelent meg (WoW, Civ 4, Oblivion), melyek a más ismert és imádott dallamokat variálták meg fülbemászó módon, mi valami újat akartunk díjazni (ezért nem az amúgy tökéletes zenei anyaggal rendelkező Halo 2 kapta a díjat). Nem is választhattunk volna mást, mint a Witcher remek, a hangulathoz nem csak hogy tökéletesen illeszkedő, de a hangulat megteremtésében oroszlánrészt vállaló muzsikáját. A felfedezésekhez, a kalandhoz pompásan illeszkedő, filmzenéket maga mögé utasító dallamok a játék sok-sok órás hossza alatt sosem váltak unalmassá, sőt még azok is elégedetten hallgatták, akik ki sem próbálták a játékot.

Bár az E3-on ilyet már nem láthattunk, az európai Games Convention a régi kiállítások hangulatát hozta

Az elmúlt év legnagyobb eseményei írta · Bate

2007-ben történt

Az eddigi szokásunktól eltérően nem csak a legjobb játékokra koncentrálunk, mikor visszatekintünk az elmúlt esztendőre. Persze ez is fontos, a díjakat az előző hat oldalon ki is osztottuk a legjobbak legjobbjainak, de emellett más szempontokból is megvizsgáltuk a magunk mögött hagyott 12 hónapot. Legyen szó a legnagyobb sikerekről és a legnagyobb bukásokról, a legjobban döntő, vagy a legnagyobbat tévedő fejlesztőkről, mindenképpen érdemes kitérni rájuk egy-egy mondat vagy bekezdés erejéig. Összeállításunk ovlasgatásához kellemes szórakozást kívánunk, és természetesen ha kihagytunk valami szerintetek fontos eseményt, mindenképpen írjátok meg a pcguru@pcguru.hu címre!

A 2007-es esztendő alighanem kitörölhetetlen lesz a játékosok emlékeiből, valahogy úgy, ahogy 1998-ra (StarCraft, Half-Life, Baldur's Gate) és 2004-re (Half-Life 2, World of Warcraft, Splinter Cell Pandora Tomorrow) is sűrűn utalunk, mint a történelem legjobb időszakaira. Ráadásul 2007 nem csak a megjelent játékok szempontjából volt kiemelkedő – ezekről mindent megtalálsz az előző hat oldalon –, de mondhatni a feje tetejére állt az egész világ. Utolsókból elsők, elsőkből utolsók lettek, meglátogattuk a teljesen átalakult E3-at, és hihetetlen horderejű bejelentéseket értünk meg, az év egyes időszakaiban szinte naponta. Következzen tehát 2007 krónikája, meglehetősen eltérő szempontok felől megközelítve.

2007, A SIKEREK ÉVE

Nem csak megdöbbentően sok csodálatos, emlékezetes játékkal lettünk gazdagabbak a tavalyi évben, de szerencsére ezeket – vagy legalábbis a legtöbbet – a piac is felismerte és értékelte. Bár persze rengeteg értéktelen (vagy legalábbis közepes) játék is a toplistákon végezte, és a Sims-kiegészítők egy része (a „Cuccok" sorozatra gondolunk itt elsősorban) is a húzzunk le egy bőrt arról a bizonyos rókáról jeligével készült, de idén rengeteg minőségi játékból is bőven millió felett fogyott.

Erre talán a legjobb példa a World of Warcraft kiegészítője, hiszen a Burning Crusade-ből megjelenésének napján 2.4 millió darab fogyott. Ez a szám talán még impresszívebb, ha számításba vesszük, hogy ez csak az amerikai és az európai megjelenésre vonatkozik, vagyis a két régió – akkori – 2.7 millió játékos közel 90%-a azonnal be akart lépni Outland démonok lakta világába. Mivel a következő kiegészítő már világszerte ugyanakkor jelenik meg, és azóta közel kétmillióval hízott az előfizetők száma, a Wrath of the Lich King jó eséllyel még nagyobbat kaszál majd.

A BioShock, melyet korábban sokan túl hardcore-nak, túl kifinomultnak tartottak ahhoz, hogy valamirevaló eredményeket érjen el, szintén milliókat vonzott – ma már túljárnak a kétmillió eladott példányon is. Az Assassin's

Az év idézete

November 30-án az Electronic Arts régi-új vezérigazgatója a BioWare és a Pandemic felvásárlását a következőképpen kommentálta: „Az iparunkban a felvásárlások korának végéhez értünk, úgy gondolom, ennek lassan leáldozik. Nem mondom, hogy ilyet többet nem látunk, sőt néhány üzlet még biztosan lesz - de abban biztos vagyok, hogy a legnagyobb események már megtörténtek e téren." Azt is hozzátette, hogy az ilyen növekedési út helyett inkább a mikrotranzakciókon, előfizetéseken és a mindennapi játékosokon keresve lehet majd sokat hízni.

December 2-án a Vivendi bejelentette, hogy felvásárolták az Activisiont...

Creed is bőven felülteljesítette az elvárásokat, ami azért is nagy szó, mert ettől a játéktól eleve sokat vártak. Az egy éves eredményként belőtt hárommilliós példányszámot már karácsonyig sikerült elérni, így most már a Ubisoft ötmilliós eladásokkal számol – ráadásul ez a siker megmentette a francia céget egy állítólagos (tippünk szerint az EA felől jövő) felvásárlási kísérlettől.

2007 óriási év volt, minden szempontból: óriási bukások és óriási játékok követték egymást

Az év legdurvább sikerét azonban vitathatatlanul a Halo 3 könyvelhette el. Ez persze nem is csoda, hiszen a sorozat két eddigi része már 13 millió példány felett állt, de a Microsoftnak az egyszerű játékeladási rekord mellett nemesebb (kapzsibb?) céljai voltak: az egész szórakoztatóiparnak be akarták bizonyítani, hogy a Halo a legnépszerűbb brand. Ez sikerült is, a Halo 3 első napos, 170 millió dolláros debütálása minden filmet, könyvet vagy zenei albumot maga mögé utasított. Egy januári bejelentés alapján a Halo 3 kevesebb mint három hónap alatt 8.1 millió példányban kelt el, tehát Master Chief nem csak az emberiséget mentette meg, de alaposan hozzájárult a Microsoft bevételeihez is.

A játékok tehát népszerűek – sőt népszerűbbek, mint valaha. Már akkor is sokan felkapták a fejüket, mikor a 2006-os összesítéseknél az jött ki, hogy az amerikai videójáték-ipar bevételei (játékokkal, konzolokkal, kiegészítőkkel, ám PC-s hardverek, digitális letöltési szolgáltatások, illetve előfizetési díjak nélkül) elérték a 13.5 milliárd dollárt, de 2007-ben hihetetlen mértékben emelkedtek a bevételek – a decemberi számokat még nem összesítették, de az egész éves szám jócskán 19 milliárd felett lesz. Mint említettük, ebben több dolog nincs benne, többek között az olyan jelentős tételek, mint az Xbox Live Arcade, a Steam vagy éppen a World of Warcraft előfizetési díjai... Sajnos ilyen konkrét számok csak Amerikára vonatkozóan vannak, de a Wii-nek és a DS-nek köszönhetően Japán is szépen növögetett, és minden jel szerint Európában is egyre több pénzt költünk a játékokra.

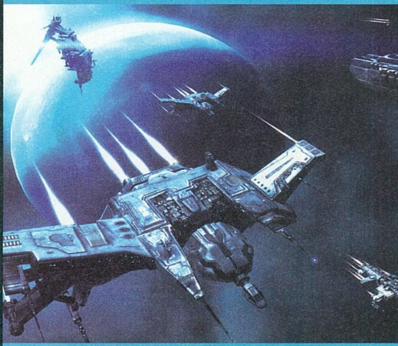
2007, A BUKÁSOK ÉVE

Persze nem volt minden szép és jó, ennyi siker mellett bizony kell lennie néhány óriási buktának is. Bár az év végi hatalmas roham számai még nem minden esetben ismertek, de az biztosnak tűnik, hogy a Crysis és az Unreal Tournament 3 egyaránt közelébe sem kerültek az eladási várakozásoknak. Nemhogy egyik játéknak sem sikerült magasra küzdenie magát a minden platformot számon tartó toplisták élmezőnyébe, de még a csak PC-s játékokat számoló mezőnyben sem remekelnek. Az UT3 általában a tízes listákon sem szerepelnek, a Crysist pedig mindenhol előzi a Call of Duty, és sok helyen a WoW, Sims-kiegészítők, Angliában pedig pár focimenedzser program is. Amerikában ugyan már a kalózkodás miatt a PC-s játékok amúgy sem fognak jól, de a november havi 86, illetve 34 ezres eladások így is borzasztó alacsonyak. Egy másik sajnálatos bukta a World in Conflicté, ami talán tényleg túl hardcore lett a tömegeknek – pontos számokat

Nagy balhék az iparban

Őszinteségért munkanélküliség?

Novemberben robbant ki az az ügy, ami minden netes fórum fő témája volt néhány napig. Történt ugyanis, hogy az egyik legnagyobb játékportál, a GameSpot tesztelte a Kane & Lynch-et. A tesztet a főszerkesztő követte el, nem nagyon tetszett neki a játék, és 60%-ot adott neki, és a videótesztben is bőven ostorozta a játékot (hozzátesszük: mindenben igaza volt, csak a stílusa volt kissé talán túl agresszív). Mivel a teszt publikálásakor az Eidos épp Kane & Lynch skinbe burkolta súlyos milliókért a GameSpotot, és mivel Jeff Gerstmannt még aznap kirúgták, nem véletlen, hogy mindenki összefüggést érzett a dolog mögött. Az igazság persze jó eséllyel sosem fog kiderülni (az Eidos és a GS anyavállalata tagadnak, az alkalmazottaknak pedig a kirúgás terhe mellett tilos beszélni), de legalábbis gyanús az ügy...



A Trinity névre keresztelt patch ugyan rengeteg örömet okozott, páran elsírták magukat hatásától

A legrosszabb javítás

Az Eve Online Trinity kódnévre keresztelt legutóbbi update-je sok más dolog mellett teljesen felújította a remek online játék grafikáját (ami egyébként önmagában díjat érdemelne!), ám egy meglehetősen kínos baki is becsúszott. A patch ugyanis néhány esetben (WinXp vagy régebbi, legalább két vinyó a gépben) egyszerűen letörölte a Windows elindulásához nélkülözhetetlen boot.ini fájlt, így gyakorlatilag tönkrevágta az operációs rendszert. Persze a bakit hamar kijavították, de azért ezt már előre illett volna elkapnia a tesztelő brigádnak.

itt sajnos nem tudunk, de a fejlesztők valószínűleg nem lehetnek boldogok, annak ellenére sem, hogy az utóbbi évek legszebb és legtöbb igazi stratégiázást kívánó RTS-ét tették le az asztalra.

Sajnos néhány játék meg sem érte, hogy megbukhasson, és már fejlesztés során kivégezték őket a kiadók emberei. Ez persze főleg az MMO-játékoknál történhet meg, hiszen ott a megjelenés még nem jelenti a nagy beruházások végét, hiszen hatalmas szerverparkot kell fenntartani, megannyi embert fizetni. Ennek lett áldozata a már bétateszt alatt álló, és amúgy ígéretes Gods & Heroes, és a Marvel képregények világát feldolgozó új MMO a Cryptictől. Igaz, a legutóbbi híresztelések szerint ugyanez történt a Sony Online által gondozott D.C. képregényeket feldolgozó online játékkal is.

Nem csak az online játékokat sújtja az átok, az EA például leállította a leginkább az „Oblivion Középföldén" leírással felruházott White Council fejlesztését. Noha magából a játékból semmit nem mutattak még be a nagyközönségnek, a lelkes fejlesztők leírásait hallgatva az ember tudta, ez lett volna az eddigi legjobb Gyűrűk Ura-játék, szóval mi ezt különösen sajnáljuk! Különleges eset a Black Boxé, ami az Orange Box régi játékok (azaz az alap HL2 és az Episode One) nélküli verziója lett volna, természetesen olcsóbban. Nem teljesen értjük, hogy erre miért került sor, mindenesetre így megúsztunk egy még ocsmányabb borítót.

Az év találkozója: CliffyB fanatikus olvasó találkozott kedvenc lapjának főszerkesztőjével!

2007, AZ ÜZLETI MACHINÁCIÓK ÉVE

A játékipar teljesen olyan, mint minden más iparág: a pénz, a pénzemberek irányítják. Így természetesen hiába tudjuk mindannyian, hogy remek dolog lenne egy új Grim Fandango, ha a LucasArts nem lát benne pénzt, semmi nem lesz a projektből. A pénzemberekre pedig egy dolog jellemző igazán: még több pénzt szeretnének, és ezért hajlandóak is tenni, szervezkedni.

Néha ez egyszerű „rombolásban" nyilvánul meg: ha valami viszi a pénzt, akkor azt megszüntetik. Az imént olvashattál néhány beszüntetett fejlesztésről, de talán még szomorúbb, ha egész fejlesztőstúdiók harapnak a fűbe. Szerencsére tavaly ilyen eset nem sok volt, de kettőről mindenképpen be kell számolnunk. Az egyik a FASA Interactive, amely az érthetetlenül borzalmas Shadowrun után állt a földbe – bizonyos szempontból érthetően. A Shadowrun, a Crimson Skies és a MechWarrior jogait a FASA eredeti alapítója, Jordan Weisman vette meg, remélhetőleg ő kihasználja mindhármat, és teszi mindezt tehetséges fejlesztők segítségével. A másik bezárt bolt az EA Chicago volt, amely ugyan rengeteg pénzt hozott az anyacégnek a konzolos Fight Night-sorozattal, ám elég volt egy hiba (Def Jam Icon), hogy a profitmutató a meghatározott vonal alá essen, és így a cég megszűnjön. Ennek következtében nem csak a Fight Night 4 került át egy másik fejlesztőcsapathoz, de a még név nélküli Marvel verekedős játék is a szemetesbe került. Kár értük!

Persze nem volt minden ilyen sötét és szomorú, a Codemasters például történelmének egyik legjobb évét zárta tavaly. Az új (2005-ben kinevezett) vezérigazgató Ron Cousens ugyan korábban a csődbe ment Acclaimnál töltött be ilyen funkciót, de múltja abszolút nincs kihatással munkájára. Az angol cég bevételei 2006-hoz képest ötszörösére nőttek, és minden eddiginél jobb eredményeket tudott elérni Amerikában.

A Bungie számára is remekül alakult az év – nem csak a Halo 3 készült el, és aratott megérdemelten világsikert, de egy másik téren is maradandót alkottak. Ez ugyanis az első fejlesztőcsapat a világtörténelemben, akik viszszanyerték, kiharcolták függetlenségüket. A pontos részleteket nem ismerni, de a lényeg az, hogy a Halo 3 megjelenése után a cég független lesz, azzal a megkötéssel, hogy jövőbeli játékaik kiadási jogaira a Microsoftnak opciója van. Ez a mi olvasatunkban azt jelenti, hogy nem akartak azonnal nekiállni a Halo 4-nek, az MS meg ezt követelte tőlük – és a vita végül idáig eszkalálódott. A helyzet tulajdonképpen mindenki számára jól sült el, a Bungie azt csinál, amit akar, a Microsoft meg továbbra is a Bungie kiadója maradt – és persze valamikor új Halo is lesz...

Egy másik különleges történetünk is van, mégpedig az Irrationalé – melyet a tulajdonos megajátékuk, a BioShock megjelenése előtt nevezett át 2K Bostonra. A BioShock megjelent, óriási siker lett (azóta is folyamatosak a pletykák egy esetleges PS3-as verzióról), de a stúdió körül bizony vannak problémák – nevezetesen a csapat nagy része lelépett, és megalakították a 2K Marin nevű új fejlesztőcsapatot. Egy pletyka szerint a BioShock fejlesztését vezető Ken Levine olyan nehéz ember, hogy a legtöbb kollégájának elege lett belőle (mi az E3-on találkoztunk vele, és szimpatikusnak tűnt), és ezért ment szét a banda. Mindenesetre úgy tűnik, a 2K Marine készíti majd a BioShock folytatását (Ken Levine csak tanácsadó lesz), a 2K

A legbátrabb ember

Az év legbátrabb embere díjat adhatnánk Harold Ryannek, a Bungie stúdióvezetőjének, aki kiharcolta a csapat újbóli függetlenségét a Microsofttal szemben, ám mi mégis inkább Dylen Jobe-t választottuk. A sokak számára talán ismeretlen úriember az Incognito nevű Sony-tulajdonú fejlesztőcsapatnál dolgozik, a Warhawk nevű Battlefield-klón (illetve nem egészen, de a hely kevés, hogy belemenjünk) producereként. A játékot már rég bemutatták, sőt először ezzel demózták a PS3 mozgásérzékelős kontrollerét is – ám a fejlesztés 2006 végére kátyúba jutott. A multiplayer-rész kiválóan ment, de a kampánnyal bajba jutottak a srácok, és a helyzet odáig fajult, hogy Dylannek a Sony amerikai szárnyának vezetőségi ülésén körülbelül azt kellett közölnie munkaadóival, hogy „Bocsi srácok, eltapsoltunk már X milliót, de nem jött össze a dolog, az egyjátékos-mód úgy ócska, ahogy van. Viszont semmi gáz, a multi jó, adjuk csak azt ki!". Bár nyilván nem választották meg a hónap dolgozójának, Dylan terve végül valahogy valósággá vált, és a csak multira jó Warhawk végül a digitális boltba került – és a producernek igaza lett, remek élmény játszani vele!

Felvásárlások

2007-ben a Vivendi-Activision felvásárláson kívül más cégcserék is voltak, következzen ezek közül néhány fontosabb. Elöl az új tulajdonos (vagy alapító) cég neve olvasható, aztán a felvásárolt (vagy újonnan létrehozott) fejlesztőcsapat, zárójelben ez utóbbi legfontosabb eddigi játékai, sorozatai (az első munkájuk).

1C – Akella
10Tacle – Stormregion (Codename: Panzers, Rush for Berlin)
2K – 2K Marin (új stúdió, Bioshock 2)
Activision – Bizarre Creations (Project Gotham Racing, The Club)
Eidos – Eidos Montreal (új stúdió, Deus Ex 3)
Electronic Arts – BioWare (Baldur's Gate, KOTOR, Mass Effect, Jade Empire)
Electronic Arts – Pandemic (Mercenaries, Destroy All Humans!, Saboteur)
Epic – People Can Fly (Painkiller)
Foundation 9 – Sumo Digital (Broken Sword 4, Outrun 2, Virtua Tennis 3)
Sony – Bigbig (Pursuit Force)
Sony – Evolution (WRC, MotorStorm)
Ubisoft – Digital Kids (Petz)
Ubisoft – Sunflowers (Anno, Paraworld)
Vivendi – Wanako (Assault Heroes)
Warner Bros – TT (LEGO Star Wars/ Batman/Indian Jones, Transformers)

Boston pedig Ken vezetésével és egy rakás új emberrel pedig a misztikus Project X-en munkálkodik - ami majdnem biztosan egy új X-Com lesz!

2007, A MEGLEPETÉSEK ÉVE

Bár már említettünk néhány dolgot, amikor a valós események az elvárásoktól eltérően alakultak, de azért volt néhány olyan momentuma az évnek, amikor úgy éreztük, mintha ez nem is az igazi, megszokott világ lenne. Az első ilyen bomba május 18-án robbant, amikor a Blizzard minden előzmény nélkül bemutatta a világnak a már évek óta készített StarCraft 2-t, azt a játékot, melyet az 1998-as eredeti óta milliók várnak szerte a világban. A SC2 tulajdonképpen az előd játékmenetét viszi tovább millió új egységgel és teljesen új megoldású egyjátékos kampányokkal – de amikor kipróbáltuk, azonnal magával ragadott minket a régi hangulat, ahogy zealotjainkkal pusztítottuk a terran gyalogosokat!

A másik meglepetést a Valve szolgáltatta az Orange Box-szal. Már ennek a léte, összetétele is rendhagyó dolog, a Team Fortress 2-re is hosszú évek óta vágynak sokan, de az igazi adu ász a csomagban a Portal lett. Egy teljesen új ötletről van szó, ami már önmagában is meglepő manapság, de hogy a Valve egy egyetemről épphogy kikerült csapatot karolt fel, és megadott nekik minden támogatást, az már meglepő. A Portal pedig ennek köszönhetően nem csak egy jópofa játék lett, hanem egy igazi hangulatbomba emlékezetes karakterekkel, és persze a rózsaszín szívecskékkel díszített Weighted Companion Cube-bal.

December 18-a az a nap, amikor a világ kifordult a helyéből. Megjelent az első új kép a Duke Nukem Foreverből 2001 óta, és másnap kijött a videó is. Az sem lett volna meglepőbb, ha lila idegenek szállnak le a Lánchídon és közlik, hogy a Mars szonda által okozott károk miatt beperelik a Földet. Duke tehát visszatérőben van, és bár arra még mindig nem vennénk mérget, hogy idén tényleg megjelenik, most legalább már el tudjuk ezt képzelni…

Azonban még Duke sem okozott akkora meglepetést, mint a Vivendi, amikor pár nappal Mikulás előtt bejelentették, hogy szőröstül-bőröstül megveszik az Activisiont. A teljes üzlet mintegy 19 milliárd dollárt mozgat meg, és a végére, valamikor 2008 nyarára létrehozza a legnagyobb független (értsd: saját konzol nélküli) kiadót a világon, ami mellett még az EA is igencsak eltörpül. A meglepő nevet kapott új struktúrájú cég legalább 30 fejlesztőcsapatot tart össze, köztük olyan nagyágyúkat, mint a Blizzard, az Infinity Ward, vagy éppen a Neversoft. A hatalmas felvásárlás, vagy bizonyos szemszögből nézve összeolvadás akár egy hullámot is elindíthat az iparban már most pletykák szólnak egy esetleges Eidos-Midway kooperációról, nem lepődnénk meg, ha az EA megint hadműveleteket tervezne a Ubisoft ellen, és állítólag még a konzervatív japán cégeknél is megindultak a tárgyalások – értesüléseink szerint a Segát is többen vételi ajánlattal keresték meg.

2007, EGY FELEJTHETETLEN ÉV!

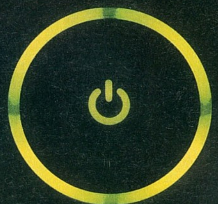
2007 hozott izgalmat és örömöt, és szerencsére csak kevés szomorúságot. Az év végi játékáradat szerintünk minden idők legjobbja volt, és mivel tonnaszám halasztották el a programokat 2008-ra, ez a trend remélhetőleg nem áll meg 2008-ban sem. Mi mindenesetre itt leszünk, és mindenről tudósítunk, ahogy azt eddig is megszokhattátok. Mindenkinek kellemes, boldog, játékokban gazdag 2008-at kíván az egész PC Guru csapat!

A Nagy hármas

Sony

A Sony tavaly nem szerepelt túl jól a konzolversenyben. Az árcsökkentés hatásait a már négyre szaporodott PS3-verziók csökkentették, jó néhány PR-katasztrófát éltek meg, és még a legnagyobb játékok is kereskedelmi kudarcot vallottak – legalábbis Amerikában és Japánban, az öreg kontinensen, és ezen belül hazánkban is jobban megy a szekér. Az mindenesetre biztos, hogy 2008 csak jobb lehet, főleg az új Gran Turismo és Metal Gear Solid bemutatkozásával. Ha szerencsénk van, a Killzone olyan jó lesz, mint ahogy kinéz – igazi titkos, és biztosan nem teljesülő vágyunk pedig a Final Fantasy XIII idei megjelenése.

Reméljük egy olvasónk sem részesül ennek a látványnak a vörös verziójával...



Microsoft

A Microsoftnak az idei évre rengeteg minden összejött, sikerült úgy időzíteni a játékok megjelenéseit, hogy szinte havonta volt egy-két kötelező vétel a masinára (kíváncsiak vagyunk, hogy ezt 2008-ban meg tudják-e ismételni). Ráadásul az exkluzív játékok mellett a multiplatformos címek is Xboxon a legkelendőbbek (általában megérdemelten), így például a Call of Duty 4, a Rock Band és a Bioshock is e platformon volt a legnépszerűbb. A Microsoft tehát nagyon jó évet zárt, és csak reménykedni tudunk benne, hogy 2008-ban is villantanak valami nagyot – mondjuk egy Gears of War 2-t…

Nintendo

Az év vitathatatlan győztese a Nintendo, akik az N64 és a GC viszonylagos kudarcai után megint a konzolvilág trónjára kerültek. A Wii eladásainak mind a mai napig csak a gyárak termelési üteme szab határt, DS-ből pedig havonta adnak el milliókat. Ráadásul az év végére megjelentek azok a játékok, amelyek miatt még egy hardcore játékosnak is érdemes Wii-t vennie, hiszen a Metroid Prime is nagyszerű lett, a Super Mario Galaxy pedig minden időt egyik legvidámabb, legváltozatosabb és legjobb játéka lett!

ÜDVÖZLÖK MINDENKIT NYOLCADIK NAGY KALANDOM AJÁNLÓJÁBAN (A FILMSZEREPEIMET MOST HAGYJUK)! EZÚTTAL MINDEN EDDIGINÉL NAGYOBB KIVÍVÁSOKKAL KELL SZEMBENÉZNEM, HISZEN A MAJA KINCSEK UTÁNI HAJSZA SORÁN EGÉSZEN A POKOLBA KELL ELJUTNOM. VELEM TARTOTOK?

(Al)világi nő | írta · GregS

fejlesztő > Crystal Dynamics kiadó > Eidos web > www.tombraider.com

A brit Crystal csapata már több mint tizenöt éve nyomja az ipart, mely másfél évtized alatt számtalan végletekig kimunkált, bár eléggé rétegjátékokat tett le az asztalra, mint például a Pandemonium platformjátékokat, vagy a zseniális Legacy of Kain sorozatot. Kiadójuk, az Eidos már több éve felvásárolta őket, ám reflektorfénybe csak akkor kerültek igazán, mikor rájuk bízták a két legutóbbi Tomb Raider rész elkészítésének hatalmas elvárásokkal teli feladatát, ők pedig jelesre vizsgáztak.

TOMB RAIDER UNDERWORLD

A 21. század előrerohantával úgy tűnik, egyre gyakrabban merül fel a gondolat a szórakoztató ipar nagy mágnásainak fejében, hogy átéltessék velünk a szerencsevadász kalandorok, kincskeresők misztikus, izgalmakkal és veszélyekkel teli életét. A karácsonyi szezonban a Naughty Dog csapata tette le ismét névjegyét, pardon, kalandorkártyáját a zseniális Drake's Forune-nel – reméljük sokatoknak hozott PS3-at a Jézuska –, idén tavasszal pedig visszatér a mozikba minden nagydumás kincsvadász legismertebbike, Indiana Jones – igaz, azt még nem tudjuk, vajon a lassan hetvenéves Harrison Ford ezúttal egy bentlakásos idősek otthona szobái közt fog-e kalandozni. Azt viszont egészen biztosan tudjuk, hol fog Indy apó „női kiadása", a Mario utáni legismertebb videojáték-főhős, Lara Croft letűnt kincsek és civilizációk nyomába eredni: egy minden eddiginél sötétebb, komorabb, ám a korábbi Tomb Raidereknél fényévekkel látványosabb világban – azon pedig most ne kezdjünk dogmatikai vitába, vajon a Világ részét képezi-e maga az Alvilág is...

ÚJGENERÁCIÓS LARA

Az első öt Tomb Raider rész eredetileg PlayStation 1-en látta meg a napvilágot, az Angel of Darkness volt az első, már Playstation 2-re fejlesztett epizód, mely ennek köszönhetően látványban valóban ugrott két lépcsőfokot, játékélmény tekintetében viszont egyértelműen ez jelentette a sorozat mélypontját. Most ismét nagy változás szélén állunk, hisz időközben megjelent és elterjedőben van a Sony új csodamasinája, melynek egyenes folyományaként az Underworld alcímet kapó, szám szerint kilencedik Tomb Raider részt immár a PlayStation 3-ra fejlesztik elsősorban, és ezzel párhuzamosan készül a PC-s verzió is. Kissé rossz ómen ugyan, hogy pont az előző „generációváltás" alkalmával is hasonló, hangzatos változásokat terveztek, mint a mostani epizód esetén – az alcím által is hangsúlyozott, komorabb hangulat, földbedöngölő grafika –, aminek vége végül a leggyengébb Tomb Raider rész lett. Most viszont itt van nekünk a Crystal Dynamics csapata, akik a Core-tól átvéve a stafétabotot feltámasztották és újra régi fényében tündököltették a Sötétség Angyalát legutóbbi két kalandja során, úgyhogy inkább az optimizmus uralkodik egyelőre lelkiállapotunkon.

> „Lara minden eddiginél nagyobb mozgásszabadsággal van felruházva!"

Mint írtuk, ezúttal visszadugják kedvenc bögyöskénket a sötétebb bugyrokba, természetesen remélhetőleg csak a játék helyszíneit, hangulatát tekintve. Az új pályák csaknem egytől egyig borongós, sötét, mondhatni gonosz hangulatot árasztanak, amellett hogy a környezet kivitelezése nem csak annyiban lesz részletesebb, hogy tűéles textú-

LARA legjobb és legrosszabb pillanatai

A Tomb Raider-sorozathoz számtalan szép és legalább ugyanennyi borzalmas, kitörölhetetlen emlék fűzi szerkesztőségünk valamennyi tagját, ezek közül szemezgetünk most egy kicsit. A fent, fehér plecsniben olvasható élményeink talán a legjobbak: Lara fénykora, amikor szinte minden tévéreklámban feltűnt, illetve a három év kihagyás és fejlesztőváltás utáni remek visszatérés. A legjobb pillanat amúgy vitathatatlanul az volt, amikor először megláttuk Lara szögletes poligonidomait, illetve pár hónappal később, amikor megláttuk ugyanezeket grafikus gyorsítókártyával szépítve. Sajnos rossz emlékből is bőven kijutott, egyben vehetjük ide például az unalmas, bugos és ronda negyedik, ötödik és hatodik epizódokat...

Mágneses csáklyánk ezúttal a köveken is megtapad (szóval nem mágneses), és ez új lehetőségeket ad a logikai feladatok megoldásához

Mozgáskultúra

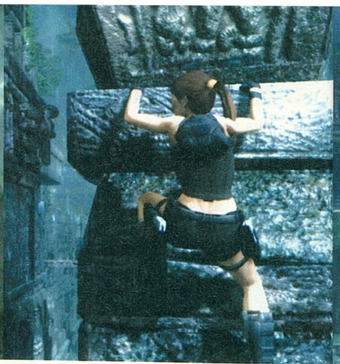
Lara sosem volt egy merev mozgású hölgy, de az új részben minden eddiginél többre lesz képes. Talán a legfontosabb, leguniverzálisabb új húzása a sprintelés lesz, ami nem csak a harcban lesz hasznos sokszor, de ugrások előtt is. Aztán ott van a cigánykerék (egyes csapdáknál érdemes bevetni), a kézenállás (ennek hasznáról egyelőre nem szól a fáma), valamint a gyors oldalugrások (ez egyfajta pánikgomb, sok támadást megúszhatunk vele, de érdemes nem egy szakadék szélén előadni).

rákkal és gyönyörű, bump-mappinges felületekkel találkozhatunk, de rengeteg apró, valósághűséget fokozó részletre is figyelmet fordítanak ezúttal. A pályákon nem csak látható, de minden elképzelhető módon érzékelhető, változó időjárás lesz például. A magasabban fekvő részeken néha a látást komolyan befolyásoló – esetleg a vizslató szemek elől jótékonyan eltakaró – köd fog gomolyogni, a változó széljárásra pedig a környezet minden részlete a valóságnak tökéletesen megfelelő módon fog reagálni. Mindez nem csak holmi látványosan suhogó, felkavarodó falevelekben fog megnyilvánulni, hanem példának okáért esőfelhőket is felénk fújhat a szél, amivel természetesen velejárójuk, a villámok is megérkeznek. A környezetre való ilyen szintű odafigyelés nem csak a pazar, lenyűgöző látványt fogja elősegíteni, de igen komoly behatása lesz a játékmenetre is. A heves záportól például a föld felpuhulhat, amit ügyesen kihasználva újabb helyekre juthatunk el. A környezetünk egyébként általunk is maximálisan alakítható, rombolható lesz, a klasszikus Tomb Raider „fejtörők" ilyen módon is megkeserítik a játékosok amúgy is zaklatott életét. Ezúttal nem csak holmi szikladarabokat lökhetünk, dobhatunk arrébb, hanem mindennek, a legkisebb kavicsoktól kezdve a hatalmas hegyoldalakig valós és „kihasználandó" fizikája lesz, nagyjából a Half-Life 2-ben bemutatkozott rendszerre gondoljunk, talán még annál is nagyobb hangsúllyal. Egyébként az egész irányítás érezhetően kifinomultabb, precízebb lesz, amit támogat többek között az is, hogy a Tomb Raider-szériában először, az Underworldhöz immár a legmodernebb motion capture rendszerrel készítik el a mozgásanimációkat – nem pedig „megrajzolják" a különböző mozgásfázisokat – így Lara mozgása sokkal finomabb, természetesebb lesz.

Úgy tűnik még mindig a simulós top, forrónadrág és bakancs a legmegfelelőbb szerelés a sírrabláshoz

GIMNASZTIKA ÉS FEGYVERTÁR

A tényleg mindenre reagáló környezet sokrétű alakítgatási lehetősége már önmagában rengeteg új játékelemet rejthet magában, de emellett természetesen Lara mozgástára is fejlődött imitt-amott az előző rész óta. Kivethető horgunkkal, csáklyánkkal például már jelentősen összetettebb akrobatamutatványokat is végrehajthatunk (vagy akár fegyverként is bevethet-



jük), de ami sokkal fontosabb: hasonlóan az Assassin's Creedhez, ezúttal gyakorlatilag minden megmászható lesz, aminek van éle, párkánya. A legutóbbi két Tomb Raider rész talán legidegesítőbb momentuma volt, hogy hiába nézett ki csont ugyanúgy két felület, vagy oszlop, mindig csak az volt kapaszkodásra használható, amiről a fejlesztők is úgy gondolták, hogy ezt bizony használni lehessen, használni kelljen – ez a hozzáállás számtalan idegesítő halált eredményezett olyankor, mikor egy olyan magasban lévő kiszögelést akartunk volna feltessékelni Larát, ami gyakorlatilag használhatatlan, tükörsima falként viselkedett. Ennek vége, immár szinte csak képzeletünk és a csillagos ég szab határt csimpaszkodásunknak. Persze ettől az elakadás könnyebb lesz, de épp ezért építenek a játékba egy automatikus segítőrendszert (minél tovább mélázunk egy adott szobában, fejtörőnél, annál több és részletesebb tippet kapunk).

Visszatérve a sorozat gyökereihez, rövid sprintekre is lehetőségünk lesz (nem csak messzebbre, de magasabbra is ugorhatunk nekifutás után), ha ezzel túl gyakran élünk, Lara láthatóan izzadni kezd, de a homok, víz, sár is valósághű nyomot hagynak rajta. Az új részben egy egyelőre nem részletezett, főleg ritmusérzékre építő közelharci rendszer is helyet fog kapni (reméljük több lesz, mint felvillanó gombok gyors lenyomkodása), amellett természetesen, hogy megkapjuk szokásos, továbbra is automatikusan célzó lőfegyvereinket, sőt, azokat akár a legnagyobb ugra-bugrálás közben is elsüthetjük, ha úgy hozza a szükség (még csimpaszkodás közben is!), két pisztolyunkat akár egy-egy külön célpontra fogva is.

Ezenfelül visszakapjuk az előző részben elvett gránátozási lehetőségünket, amit élő és élettelen „dolgok" alapvető állagváltoztatására (értsd: egyben maradjon vagy szakadjon apró darabokra/véres cafatokra) is felhasználhatunk. Kedvenc kétkerekű járművünket is visszakapjuk legnagyobb örömünkre az új részben, sőt, motorunkat ezúttal érdekes módon nem csak üldözésre, de tovább-

LARA VÁSÁROLNI MEGY...

NEM BAJ, HA A TOP TÖNKREMENT, AZ UNDERWORLDBEN LARA MINDEN EDDIGINÉL NAGYOBB RUHATÁRRAL RENDELKEZIK!

Hol máshol is rejtőzhetne a keresett aranyszobor, ha nem egy ősi, romos és csapdákkal teli városban?

Pokoli Xibalba

A mi poklunk megfelelője a majáknál Xibalba, szó szerinti fordításban a Rettegés Világa, egy sötét vidék, amit a betegségek szellemei és a halottak laknak és 12 démonisten irányít. A maja hagyomány szerint az alvilág bejárata egy guatemalai barlangnál keresendő, de a quiché indiánok szerint valójában az a sötét „lyuk" az, ami a Tejútrendszer csillagai között látható. A játékhoz már csak azért is illeszkedik, mert a maja szent könyv szerint az egész világ csapdákból és ördögi leleményességgel elkészített próbatermek sorozatából áll. Nem tudjuk, mennyit vesznek át a fejlesztők az „igazságból", de aszerint van ott egy hatalmas, teljesen sötét labirintus (majd a zseblámpa bevilágítja!), egy jaguárok lakta épületegyüttes, egy tüzekkel és lávával operáló helyszín, és a barátságos nevű Pengék Háza, ahol mechanikus csapdák óriási tárháza várja az odalátogató régésznőket.

jutási „feladványok" megoldásához is erőteljesen be kell majd vetnünk alkalomadtán.

SÍRRABLÁS 8

A kristályos fiúk érezhetően megint csak nem a történetre hegyezik ezt a Tomb Raider epizódot sem: még szerintük is csupán annyi a lényeg, hogy Lara különböző misztikus személyeket és kegytárgyakat hajkurászva megint keresztül-kasul utazza a Földet, megfelelő alibit biztosítva ezáltal a változatos helyszínekhez. Utazásaink során ezúttal ismét elvetődünk a korábbi részekben már meglátogatott Olaszországba és a Vatikánba, de a kenguruk földjét is meglátogatjuk majd, olyan különleges helyekről nem is beszélve, mint a Húsvét-szigetek, Mexikó, vagy a hírhedt ázsiai Aranyháromszög területe. Adja magát a lehetőség, hogy a játék végén a címhez méltóan az Alvilágba is alászálljunk, de erről egyelőre még hallgatnak a fejlesztők – szerintünk mindenesetre kihagyott ziccer lenne, ha nem nézhetnénk át a maják poklába.

Sajnos a maja pokolról még nem kaptunk képeket, sőt, az sem teljesen biztos, hogy eljuthatunk oda...

A sztori egyébként közvetlen onnan folytatódik tovább, ahol a legutóbbi részben abbamaradt, de ezúttal sokkal misztikusabb, mitologikusabb irányt vesz: holmi maja átkok és ősi térkapuk kerülnek képbe, és hamar rájövünk, mindezen legendáknak lehet némi alapja, mikor különböző alvilági lények támadnak ránk a Föld minden részén. Reméljük démoni mesterséges intelligenciával is fel lesznek ruházva, és nem lesznek olyan könnyen halomra mészárolhatóak, mint a korábbi részekben földi kollégáik. Edzésre, gyakorlásra mindenesetre lesz lehetőségünk: egy teljesen új Croft Manor, házi gyakorlópálya áll majd rendelkezésünkre.

RANDI KARÁCSONYKOR

Nagyjából ez minden, amit jelenleg tudni engedtek az Eidos marketingesei a játékkal kapcsolatban. Sok dolgot még igencsak homály fed, de mi maximálisan bízunk a Crystal

Dynamics profizmusában, bennük még sosem kellett csalódnunk. Az Eidos valószínűleg a vért is ki fogja sajtolni belőlük, hogy valóban elkészüljenek a játékkal még 2008-ban – ez szerintünk a karácsonyi szezonra belőtt megjelenést takar –, de mi biztosak vagyunk benne, hogy a brit fenegyerekeknek a szűkös határidő ellenére is sikerül harmadszor is megismételniük a csodát.

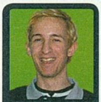
Az Assassin's Creedhez hasonlóan itt is mindent szabadon megmászhatunk

pc guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK 60%

VÁRHATÓ SIKER 90

A harmadik újgenerációs Lara-kaland is remeknek ígérkezik. Kicsit jobb lesz a harc, kicsivel több mozgási lehetőségünk lesz, de az igazi extrát az új hangulatú helyszínek és a szabadon bejárható pályák jelentik. No meg az sem árt, hogy Lara jobban néz ki, mint eddig!



GREG5

PRO: Teljesen megújult külső, új, még furmányosabb és változatosabb kihívások

KONTRA: A fejlesztési idő nagyon kevésnek tűnik – nem szeretnénk négy óra alatt végigjátszani

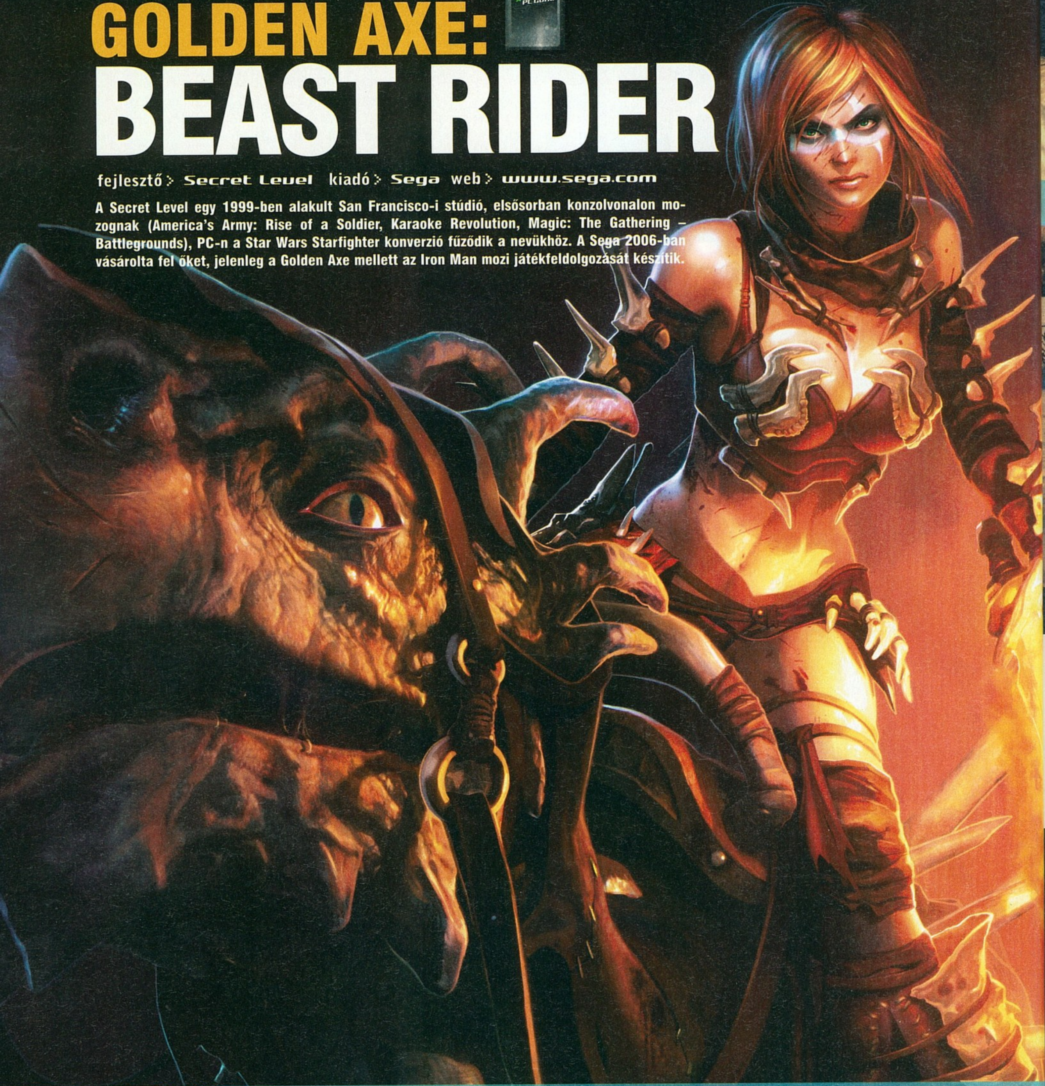
VÁRHATÓ MEGJ.: 2008 Q4

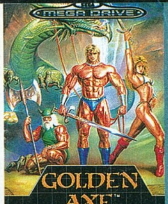
Lovagolj sárkányon! Melyiken? Amazon! írta · Kredenc

GOLDEN AXE: BEAST RIDER

fejlesztő > Secret Level kiadó > Sega web > www.sega.com

A Secret Level egy 1999-ben alakult San Francisco-i stúdió, elsősorban konzolvonalon mozognak (America's Army: Rise of a Soldier, Karaoke Revolution, Magic: The Gathering – Battlegrounds), PC-n a Star Wars Starfighter konverzió fűződik a nevükhöz. A Sega 2006-ban vásárolta fel őket, jelenleg a Golden Axe mellett az Iron Man mozi játékfeldolgozását készítik.



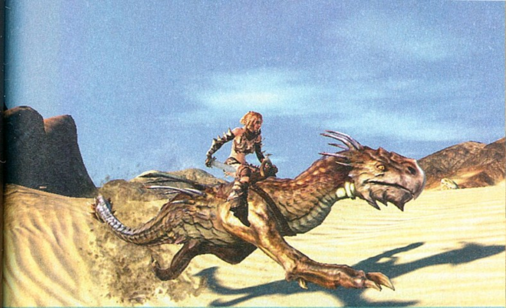


GOLDEN AXE (1989)

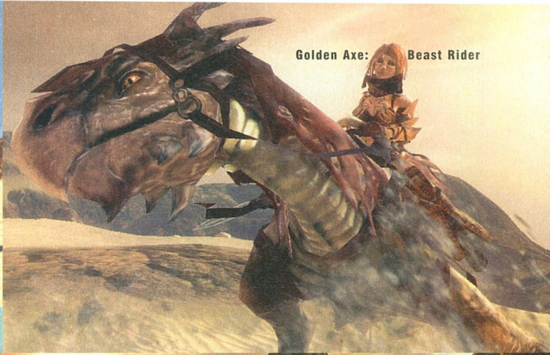
A GOLDEN AXE sztori

A Golden Axe sorozat 1989-ben született meg a Segánál, a neves tervező, a szintén emlékezetes Altered Beast atyja, Makoto Uchida keze alól, és egyből bekerült a legendák közé: ama fényes, játékautomatás kor egyik legjobb címe volt, az elegáns fekete, aranyfejszével díszített jószágok valóságos kis vagyonokat nyeltek el.

A játék sztorija nyers fantasy világban játszódó tipikus „felbosszantják, bosszút áll" sémán alapult. Az egykor békés birodalmat, Yuriát leigázza a kegyetlen Death Adder, a királyt és lányát foglyul ejti, és megkaparintja a Golden Axe-ot, Yuria mágikus emblémáját. A játékban három hős, a törpe Gillius Thunderhead, a barbár férfiú Ax Battler, és az amazon hölgy, Tyris Flare bőrébe bújva indulhatunk a rend helyreállítására, és mivel mindegyikük egy-egy



A hatféle hátasból ez a legkisebb, legfürgébb - de gyalogosok ellen ez is abszolút halálos



Szobrozás

Ma már egy-egy nagyköltségvetésű játék elkészülte közel akkora projekt, mint egy nagyobb film - de az esetleg nem közismert, hogy megannyi cég vesz részt egy-egy fejlesztésben. Vegyük csak az új Golden Axe-ot: a fejlesztést (programozás, design) a Secret Level végzi (az utóbbiba alapszinten az anyacég fő fejlesztői is beleszólnak), a zene a Sega stúdiójában készül egy egyelőre meg nem nevezett amerikai zenész segítségével, a programhoz hét előre elkészült motort használnak (pl. Havok a fizikára, Bink a videótömörítésre). E mellett a renderelt videókat is kiadták egy külső cégnek, a szörnyek megdesignolásáért egy kizárólag ebből élő stúdió, a Massive Black felel, az ő rajzaikat pedig a Gentle Giant öntötte 3D-s formába. És ez csak az, amiről mi tudunk...

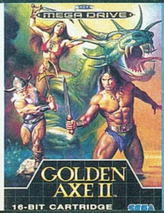
Golden Axe. Legenda, a popkultúra része, a játéktörténelem alapműve, amiből minden komoly homo ludens őriz magában egy darabkát; játéktermi zúzások egy olasz nyaralás alkalmából (ez történetesen Grath), vagy épp „vérre menő" párbaj cimborámmal, és sátáni kacaj, amikor a kis „Gimlim" felugrásból elfektette az ő „Conanját"...
A Sega híres szériája (lásd alul) gyakorlatilag minden platformon megjelent, ami valaha is elérhető volt, sőt a mai napig él, hiszen a klasszikus anyag elérhető Wii-n, PSP-n, PS2-n, és Xbox Live Arcade-en is. Ám egy igazi, új generációs feldolgozás még váratott magára - eddig. Most, amikor a nosztalgiahullámot meglovagolva a '80-as, '90-es évek olyan csudái, mint a Street Fighter, az Alone in the Dark vagy épp a Bionic Commando új életre kelnek, szinte kézenfekvő volt, hogy ezt a felejthetetlen címet is felélesszék. Ami még örömtelibb számunkra: az X360 és PS3 verziók mellett egyre inkább úgy tűnik, hogy PC-re is elkészül a cucc - ennek apropóján született ez az írás.

VÉRBEN TOCSOGÓ, BIKINIS AMAZON? JÖHET!

Az új epizód főhőse Tyris Flare lesz; érthető választás, nagyon jól szerepelnek a vad csajok mostanság, elég csak a PS3-as Heavenly Sword dúskeblű vörösképére, Narikóra gondol-

GOLDEN AXE WARRIOR (1991)

hozzátartozóját is megölték a martalócok, a hadjárat személyes jellegű is.
A Golden Axe a klasszikus oldalirányban görgő játékteres hack'n'slash műfajt erősítette, embereink fejszével/karddal vágtak utat a hatalmas tömegű ellenségen, miközben némi mágiát is bevethettek. Mindegyiküknek egyéni speciális táma-



GOLDEN AXE II (1991)

dása illetve eltérő típusú és „manafelhasználású" bűbája volt, a játék egyik különlegességét pedig a meglovagolható szörnyek jelentették, melyek segítségével látványos csoportos támadásokat is indíthattunk.

nunk (és ugye Lady Croft is köszöni, jól van). A mechanizmus nem változik: megyünk előre – az angolul tudók már kitalálhatták a címből, hogy jó részt rettenetes bestiák hátán lovagolva –, és jár a kezünk szaporán; a Sega úgy döntött, hogy „szembemegy a széllel", és kompromisszumot nem ismerve eleve a legmagasabb, felnőtteknek szóló korcsoport-kategóriát célozza meg, felvállalva a meztelenkedést, vért és csonkolásos erőszakot.

Azt hiszem, ezt olvasva sokan nyalják a szájuk szélét – kivéve talán a rajongókat, akik máris csalódottak a „fix" hős miatt, hiszen két másik koma, Ax Battler (igen, a távol-keleti játékkészítők híresek idióta nevű karaktereikről...) és Gillius (nekem Gyulus) Thunderhead sajnos ebben az epizódban csak támogató szerepet fog játszani. Hiába, ez az idők szava; a 80-as években szexideálnak számító bőr ágyékkötős izompacsirta barbár ma már Kalifornia kormányzója, az a kor már lecsengett (bár eme kijelentés igazában most picit meginogtam, hiszen eszembe ötlött, hogy több Conan-feldolgozás is formálódik a műhelyekben...). Annak ellenére, hogy eme döntés miatt máris kijelenthetjük, nem egy direkt remake készül a napfényes Friscóban, némi megnyugvást jelenthet, hogy mindent nem dobnak ki a fejlesztők a kukába, hiszen ismerős lesz a környezet, az egykori ellenségek (buzogányos/baltás komák, lovagok, csontvázharcosok) is visszatérnek, és ugyanazt a dizájnt viselik, csak „picivel" korszerűbb megjelenítésben. Sőt, az egykor sok boszszúságot okozó tolvaj gnómok is visszaköszönnek, akik most a csatamezőn leölt ellenségeket fosztják ki, elszedve előlünk így jól megérdemelt zsákmányunkat – persze lehetőségünk lesz elkapni őket, és kiverni belőlük jussunkat, ahogy azt kell.

Itt a kis "verdákkal" nem csak parkolni könnyebb, de fürgeségük nyomán utcai küzdelemben is erősebbek lehetnek

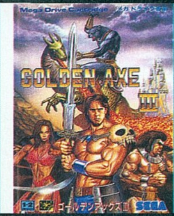
NYEREGBEN VAGY SEM, EGYRE MEGY

Az apróbb hiátusokat/veszteségeket bőven ellensúlyozza persze (legalábbis a kiadó reményei szerint) a látványvilág, az újragondolt mechanizmus, a szabadság, és mindaz, ami ma eladhatóvá tesz egy akciójátékot az új generáció számára. Ennek további jele, hogy a korábbi sztori, mely szerint a bosszú mellett a hatalmat jelképező Aranyfejsze hajszolása adott értelmet a mészárlásnak, most erősebben háttérbe szorul (ajjaj), a lényeg itt tényleg azon lesz, hogy különféle állatok hátán vitézkedve szabadon és mindenféle kötöttség nélkül bejárjunk egy hatalmas birodalmat, és legyakjunk mindenkit, aki mozog. Ötféle, különböző méretű és fajtájú lényt törhetünk amazonunk popsija alá, ám akinek ez sem elég, lerúghatja az ellenlábas lovast annak jószágáról, és „kocsit cserélhet". Az eredeti játékban „bizarrians" néven emlegetett hátasok gyakorlatilag a stratégia részét képezik, hiszen például egy hatalmas, de nehézkes dögön ülő harcost egy fürge, kisebb lénnyel könnyen körberohangálhatunk, oda-oda csapva, kitérve előle, míg az erősebb fegyverzetű opponensekkel szemben a nagyobb, strapabíróbb kedvenceket lesz érdemes bevet-

A táposodási folyamat: jobb oldalon a lenge bőr-, középen az erősebb csont-, bal szélen meg a fémpáncélzat

Bőrbe öltözve

A Beast Rider közel sem lesz szerepjáték, hősnőnk hátizsákja csak gyógy- és manaitaloktól, valamint a főellenségektől elhappolt fegyverektől fog duzzadni. Ezeken kívül a fejlődés az új vágások-szúrások-kombók kitanulásán kívül csak a páncélban fog megmutatkozni. Tyris a játékot selyemcuccban kezdi, majd hamar bőrpáncélra vált. Egy méretes nagy élőhalott főellenség – tippünk szerint egy dinoszaurusz – legyakása után vált csontpáncélra (na jó, csontdarabkákkal díszített bőrpáncélra), és a játék végére eljut a fémpáncélig. Az azonban mindhárom verziónál igen fontos, hogy keble, és úgy általában testfelülete tekintélyes része szabadon maradjon, elvégre ez a fontos egy vad, véres, küzdelemmel teli világban...



GOLDEN AXE III (1993)

A szériából négy fő rész készült, a legutolsó 1993-ban, megszámlálhatatlan portolásokkal és verziókkal kiegészítve (így a legendás Duel mód, benne a cím esszenciáját jelentő kompetitív mókával, csak az utolsóban volt megtalálható).

GOLDEN AXE THE DUEL (1994)

Érdekesség egyébként, hogy Uchida egy összetett, igazi RPG-nek szánta a cuccot, de a Sega inkább visszaküldte az asztalához, és valami egyszerűbbet kért tőle – no igen, a „casual gamer" kifejezés nem mai keletű...

nünk. Ezt a játékelemet egyébként amolyan „arcade járműves" címkével is felaggathatjuk, ugyanis egy korai előzetesben láthattuk, hogyan vágtázik hősnőnk, hogyan sodródik ki a murván a nagy sebességű kanyarvételtől

Golden Axe: Beast Rider

Van egy olyan érzésünk, hogy ez a koponya még megelevenedik a kaland során...

újabb agyatlan, extrém mészárlás, vérrel és csöcsökkel, az eladhatóság jegyében, ámen.

Ami a kidobált hősök és a könnyített sztori miatt érzett zordságunkat és rajongói szívünk gyászát enyhíthetné, arról sajnos egyelőre semmi hír nincs – nevezetesen a többszemélyes játékmódról. Márpedig szerintem a Golden Axe cím hallatán a legtöbb embernek

„Akciójátéknak biztos remek lesz, de hol van a Golden Axe-hangulat?!"

bőszme bestiánk, vagy épp a nyeregből miként lehet egy mozdulattal a szembejövőt lestoppolni egy kiadós bűvös csapás segítségével. Úgy bizony, hiszen az eredeti játék egyik erősségét jelentő bűbájok ezúttal is rendelkezésünkre állnak; akkoriban valóságos „game moment" volt, amikor Tyris elsütötte sárkányt idéző mágiáját, és az egyéb, földet rengető, képernyőt megrázó, hatalmas robbanásokkal járó, az ellenséget már-már szánni valóan azonnal elimináló „vuduzás" tényleg visszaadta a természetfölöttivel való játszadozás élményét – úgy tűnik, ettől most sem leszünk megfosztva. (A történelmi hűség kedvéért: amazonunk tűz-, törpénk villám-, barbárunk földalapú bűverőt volt képes bevetni, hogy most miféléket kapunk, sajnos nem tudni, bár az egyik kiadott képen valamiféle tűzgömbféleség is látható.)

Természetesen nemcsak vágtában küzdhetünk, le is pattanhatunk a „paripáról", hogy igazi, klasszikus/kombós földharcban kerekedjünk felül ellenségeinken – olykor pedig a leszállás nem önkéntes alapon fog végbemenni, hiszen a másik fél sem nyeretlen kétévesekből áll, és egy jó ütemű rúgás vagy ütés után hamar a porban találhatjuk magunkat. A védekezésen és viszszatámadáson alapuló harcrendszerben fontos tényező lesz a megfelelő időzítés, a jó ütemben végrehajtott kombinációt látványosan díjazza a játék: lefejezés, végtagok levágása, és hasonló „jutalmak" pottyannak – szó szerint – ölünkbe. Sőt, az egyes szintek végén egy-egy új kard is gyarapítja trófeagyűjteményünket, melylyel az egyre keményebb ellenfelekkel szemben újult erővel vehetjük fel a harcot.

A VEREM MÁSIK OLDALA

Ez mind szép és jó, de... De mindez így együtt tulajdonképpen nem tűnik többnek, mint egy újabb God of War-féle akcióorgia, megspékelve a PS3-as Lair „sárkányon lovaglok és harcolok" mechanizmusával, de a konzolok ismerői fel tudnának még sorolni pár cuccot, amely beugorhat a fentiek alapján. Egy

a kooperatív, egymást segítő, illetve a későbbi részeknél az egymás elleni meccsek emléke úszik be, ahogy a haverhoz belépve, már az előszobában kiabáltuk, hogy „stop, enyém a törpe!", és aztán egymást, vagy épp a szörnyeket anyázva aprítottunk hőseinkkel, majd jóízűen kidumáltuk a történéseket. E nélkül tényleg egy nagy névvel, bejáratott márkával eladott „tizenkettő egy tucat" cím lesz a termékből, legyen bármennyire is látványos. Bízzunk benne, hogy a Sega tudja, mit csinál, és úgy bánnak híres porontyukkal, ahogy azt megérdemli és szeretnénk, különben lesz itt sírás-rívás, fejek hullása és vérbosszú, hatodíziglen...

Az első Golden Axe óta már sok dolog történt, de a hősnők még most is begyesek és mérgesek...

PC GURU

KÉSZÜLTSÉGI FOK 50%

VÁRHATÓ SIKER 70

Egy látványos köntösben feltámasztott legendának mindig örülünk, ám ha a Sega és a Secret Level ehelyett egy modern tucatakciót farag a cuccból, semmi nem menti meg a bukástól. Egyelőre marad a buzgó imádkozás és a remény...

KREDENC

PRO: Látványos, akciódús, véres, tipikus új generációs mészárjáték...

KONTRA: ...ám a Golden Axe lelke csak itt-ott fedezhető fel benne, és ez bizony aggasztó.

VÁRHATÓ MEGJ.: 2008 Q4

PC GURU

ELŐFIZETÉSI AKCIÓ

11 éves előfizetések:

Skinzone

Most kedvezményesen fizethetsz elő egy évre a PC GURU magazinra és egy általad megadott méretű egyedi matricát is adunk ajándékba, amivel a stílust adhatsz a számítógépednek, illetve egy egyedi emblémával ellátott PC GURU pólóval is gazdagabb lehetsz.

Ráadásul az előfizetés árát is csökkentettük, most csak 16 964 Ft!

PRÉMIUM CSOMAG (18966 FT)

ÉVES ELŐFIZETÉS VÁLASZTHATÓ JÁTÉKKAL
13 PC GURU LAPSZÁM
+ 5000 - 8000 FT ÉRTÉKŰ JÁTÉK

VÁLASZTHATÓ JÁTÉKOK:
SUPREME COMMANDER,
ELDER SCROLLS IV: OBLIVION,
RAINBOW SIX: VEGAS,
PREY,
DUNGEON SIEGE II,
LEGO STAR WARS 2,
GUILD WARS: EYE OF THE NORTH,
SID MEIER'S RAILROADS,
S.T.A.L.K.E.R.,
SPLINTER CELL TRILOGY

WWW.PCGURU.HU/ELOFIZETES

WWW.SKINZONE.HU

[FÉL] éves előfizetések:

Most kedvezményesen fizethetsz elő fél évre a PC GURU magazinra és egy általad megadott méretű egyedi matricát is adunk ajándékba, amivel a stílust adhatsz a számítógépednek, illetve egy egyedi emblémával ellátott PC GURU pólóval is gazdagabb lehetsz.

Ráadásul az előfizetés árát is csökkentettük, most csak 8999 Ft!

FÉLÉVES CSOMAG (9966 FT)

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS VÁLASZTHATÓ JÁTÉKKAL
6 PC GURU LAPSZÁM
+ 5 000 FT ÉRTÉKŰ JÁTÉK

VÁLASZTHATÓ JÁTÉKOK:
CALL OF DUTY, CIVILIZATION 3, MAFIA, SPLINTER CELL, PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME, PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN, BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD, BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30

ONLINE VÁSÁRLÁSNÁL A KÖVETKEZŐKET KELL TENNED:

1. FEL KELL MENNED A WWW.ITMEDIABOLT.HU WEBÁRUHÁZUNKBA, AMELY ELÉRHETŐ WWW.PCGURU.HU/ELOFIZETES LINKEN IS.
2. REGISZTRÁLNOD KELL, AMELY SORÁN MEG KELL ADNOD AZ ADATAIDAT, HA EZ MÁR KORÁBBAN MEGTÖRTÉNT, AKKOR CSAK BE KELL LÉPNED A FELHASZNÁLÓNEVEDDEL.
3. MEG KELL RENDELNI AZ ELŐFIZETÉST, A VÁSÁRLÁSI MATRICA MÉRETÉNEK MEGADÁSÁVAL.
4. VÁRD A POSTÁST, AKI A KEDVENC LAPOD MELLETT, AZ AJÁNDÉKOKAT IS HOZZA!

TOVÁBBI MEGRENDELÉSI LEHETŐSÉGEK:

1. TELEFONON TÖRTÉNŐ MEGRENDELÉS: 888 – 3421 VAGY A 888 – 3422
2. E-MAILBEN TÖRTÉNŐ MEGRENDELÉS: TERJESZTES@VOGELBURDA.HU, A MATRICA MÉRETÉNEK MEGJELÖLÉSÉVEL
3. SZEMÉLYESEN TÖRTÉNŐ MEGRENDELÉS: 1077 BUDAPEST KÉTHLY ANNA TÉR 1

WWW.PCGURU.HU/ELOFIZETES

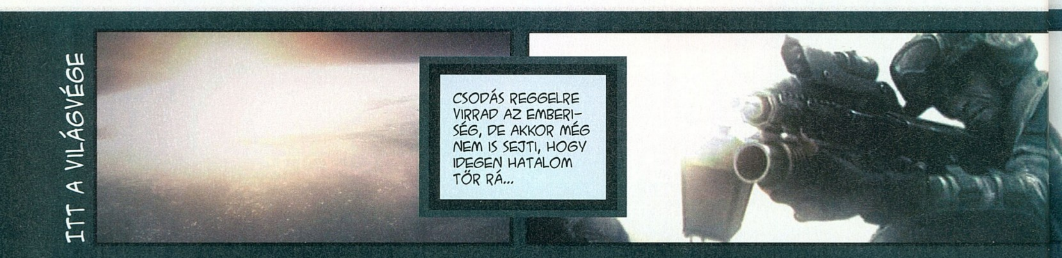
Itt a világvége irta · NightBagoly

UNIVERSE at War

fejlesztő > Petroglyph kiadó > Sega web > www.sega.com/gamesite/universeatwar

A 2003 áprilisában alakult Petroglyph Games nem nevezhető zöldfülű brigádnak: olyan emberek alkotják, akik igazi valós idejű stratégiai játékok fejlesztésében vettek részt, még a hősidőkből: volt westwoodosok, akik a C&C születésénél bábáskodtak és számtalan szakember, a játékipar legjobbjai közül. Előző programjuk, az Empire at War, bár nem vált klasszikussá, igen szórakoztatóra sikerült, most pedig saját címmel jelentkeztek.

A döbbenetesen jópofa kerettörténet szerint a program helyszíne a Föld. Az emberiség lassan, de biztosan minden lehetőséget kiszipkáz a bolygóból, háborúk dúlnak az olajmezőkért, egy szó, mint száz: nem a legjobb a helyzet idelenn – azonban ez egy cseppet sem érdekli a Hierarchyát, az idegen agresszort, aki úgy dönt, megtámadja világunkat, hogy gigantikus bányát készítsen belőle. A háború esélytelennek tűnik: az űrtechnológiával megáldott, és megmagyarázhatatlan testfelépítéssel rendelkező szörnyek ellen az emberiség nem sokat tehet. Éppen a végső konfliktus látszik kibontakozni Washington kapujában, amikor, mint mennyből az angyal, megérkezik a Novus gépflottája: őket arra teremtették, hogy bármi áron végezzenek a Hierarchyával és fikarcnyi kétségünk sem lehet afelől, hogy ha



Bizony-bizony, ezek itt mind fel fognak férni a képernyőnkre, lesz pusztítás rendesen.

Hierarchy hősök

Orlok: A föld elleni offenzíva elsőszámú vezetője: vakon hisz abban, hogy népe uralja majd a galaxist, és mindent megtesz annak érdekében, hogy ez így is történjen. Mint népének hőse, megkapta a legendás csatavértezetet, sok-sok évnyi sikeres szolgálatért cserébe.

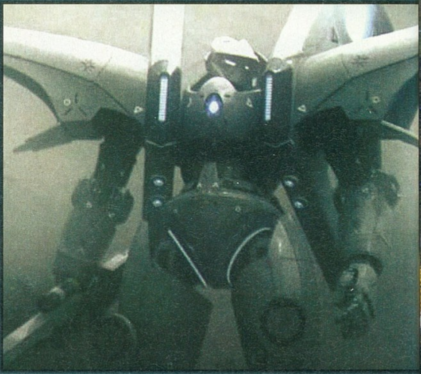
Nufai: Ő egyike azoknak a lényeknek, akik csatlakoztak a Hierarchy-hoz, miután bolygóját leigázták. Bár általában méretes karmaival támad, különleges képességével összezavarhatja a védtelen elmét, hogy azok ne az ellenségre, hanem a barátaikra támadjanak.

Kamal Re'x: Ő felel a különböző nyersanyagok betakarításáért a bolygónkon. Hatalmas mentális energiái segítségével képes veszélyes elmetámadást indítani mindenki ellen, ráadásul bármilyen lényt képes felküldeni az anyahajójára, bedolgozásra.

ez az ár a bolygónk, akkor játszi könnyedséggel áldozzák fel a közös jó érdekében. Tökéletesen esélytelenek lennénk – ha nem emelkedne fel egy idáig szunnyadó faj, a Masari az óceán mélyéről: ők már akkor ezen a bolygón voltak, amikor az emberiség még csak a bunkót ismerte, mint fegyvert. Felhasználva ősi technológiájukat (a piramisokat, a maják építményeit, a kelták kőköreit), nagyon morcosan próbálnak bosszút állni bárkin, aki bolygójuk tönkretételére vetemedett. Megkezdődik a tánc: három idegen civilizáció próbálja meg végleg lerendezni összes konfliktusát, az pusztán pech, hogy mindez épp a földön, azaz a mi otthonunkban történik. Nem fogom tudni eleget éltetni a keretsztorit, évek óta először fordul elő ugyanis, hogy egy stratégiai játék érdekfeszítő fordulatokat, és jópofa alapötletet is tartalmaz. A kissé igénytelen, de hangulatos intróban már fel is vázolják nekünk a szituációt: ott az ember szinte szerepet sem kap, az agresszorok árnyékában testeket vonszoló katonák látványa alaposan belénk veri: itt bizony senki nem lehet győztes a történet végére – maximum a játékos, ha neki megfelelő alapanyagot adnak.

JÁTSZD ÚJRA, SAM

Bár tény, hogy a háromszereplős deathmatch a Földön igazi üdítő ötlet, kicsit csalódottan kell hozzáfűznünk, hogy a játékmeneten belül már nem telt kólára, de még csak egy pohár vízre sem. Igaz, a már említett fajok legalább nagyszerűen ki vannak dolgozva (és itt még nem a grafikáról, hanem a stílusról beszélek). A Hierarchy példának okáért nem nyálkás és ragacsos, ahogyan azt mostanság már megszokhattuk a sci-fi játékokból, hanem igen fejlett, és intelligens: gigantikus lépegetőikkel az univerzum vezetői posztjára pályáznak, amely, úgy néz ki, össze is jön nekik. Teleportáló tankjaik, plazmagömböket lövő repülőik, óriási lépegetőik ellen szinte esélytelen bármekkora földi haderő. A Novus, ők már egy fokkal elegánsabbak: a gépek népe, akiket tervezőik azért hozták létre, hogy elpusztítsák a Hierarchyt. Gyenge, de olcsó gyalogságuk, életveszélyes, láncszerűen sebző tankjaik, kecses és gyors repülőik méltán vehetik fel a harcot



HA KIVÁNCSI VAGY A VÁLASZRA, AKKOR BIZONY EL KELL MERÜLNÖD A JÁTÉKBAN. STRATÉGÁK HATALMAS ELŐNYBEN...

Masari hősök

Zessus: Altea gyermeke, Zessus herceg az energia mestere. Elsődleges képességével el tudja teleportálni a barátságos egységeket a pálya más végébe, sőt, egy gigantikus robbanást is megidézhet, hatása legendás, és halálos.

Charos: Charos nagyúr a legnagyobb Masari harcost: villámgyorsan képes megközelíteni ellenfelét, és lángra gyújtja a közelében levőket gyilkos aurájával. Családja becsületéért harcol, így tehát nincs senki, aki az útjába állhatna.

Altea: Ő a Masari-k hercegnője. Első ránézésre teljesen fegyvertelen, de a látszat néha csal: jelenléte csalóka békét teremt a viszálykodásban, hiszen hatósugarában baráti egységek folyamatosan gyógyulnak a jelenlététől.

az elnyomókkal. A Masarik, na ők állhatnak hozzánk legközelebb, hiszen a Földünkön éltek, őket imádtuk, az ő munkáikat hittük a magunkénak: eleve kétféle úton indulhatnak el (a fény, vagyis az eszetlen támadás, valamint árnyék, vagyis a vaddefenz útján), és lényeik ez alapján változnak: szárnyas inkvizítoraik képesek repülve az ellenségre rontani, vagy éppenséggel a földre leszállva nehéz gyalogsággá válni; gigantikus harci járműveikkel robbanó labdákat lőhetnek, vagy lefagyaszthatják az ellenségeiket, de az első sorokban álló, a környéket lángtengerré változtató harcosaik sem vehetőek félvállról.

> „Nem forradalom, de a megszokott játékmenet a monitor elé szegez."

Azonban ötletes fajok ide, kreatív bombák oda, ha túllépünk ezen a részen, bizony rá kell döbbennünk, hogy a mélyben még mindig egy Command & Conquer lapul, átdolgozva, sőt, figyelembe véve az EA hivatalos folytatását, kissé talán át is gondolva. A különböző nyersanyag begyűjtési metódusok, a számtalan kis beépített apró trükk elérte azt, amit nehéz ebben a műfajban: érezzük a változás enyhe szelét, de még nem olyan erősen, hogy undorodva dobjuk el magunktól a lehetőséget. A kampányon

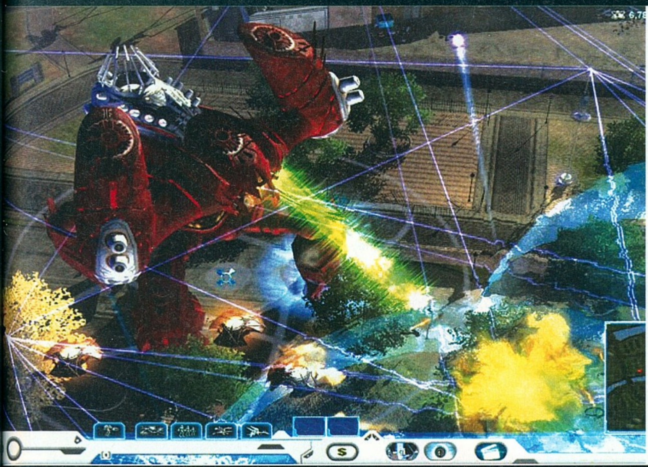
sok minden áll vagy bukik, azonban a kezdeti zseniális történet után csalódást okoz: bár szinte játszatja magát, sajnos a vége felé eléggé befullad, ennek pedig főképpen az lehet az oka, hogy a játékban a klasszikus, történetmesélős (ezáltal statikus) küldetéseket már rögtön az elején felváltja a Rizikó-szerű világtérkép, ahol – milyen meglepő – feladatunk az lesz, hogy elfoglaljuk az egész világot. A múltkori számban tesztelt Empire Earth 3-mal szemben itt azonban remekül sikerült beépíteni a lassan már tényleg unalmassá váló „zónázást", hiszen időnként azért kapunk egy-

Universe at War teljesítményteszt

A UaW nem támaszt túl nagy hardverkövetelményt a játékosok elé. A tesztgépen (lent) prímán futott, de ha lemondunk a DX10-ről (látványban semmit nem számít gyakorlatilag) és az élsimításról, akkor már egy 8600GT-n vagy egy HD 2600XT-n is szépen elfutkos 1280x1024-ben (illetve 1440x900-ban). A 256 MB videó memória élsimítás nélkül elegendő, nagyobb felbontásoknál és maximális részletességnél nem árt viszont, ha egy kicsit több van a VGA-nkon. Memóriából 2 GB az ajánlott, 1 GB-tal töltögetésekkel kell számolnunk. Creative X-Fi tulajdonosok a legdrúvább EAX hanghatásokat is élvezhetik, igaz nekünk Vista alatt nem sikerült működésre bírnunk egyiket sem. A program egyébként fps limiterrel rendelkezik (30 fps).

VGA

RADEON HD 3850 256 MB	1280X1024	Very High DX9 4xAA 16xAF	30 fps
RADEON HD 3850 256 MB	1280X1024	Very High DX10 4xAA 16xAF	18 fps



Féktelen rombolásra lesz lehetőségünk, amennyiben az őrmótlan gépeket választjuk játszható fajként.

(nem a harmadik) C&C sorozat dögös muzsikáiért is felelős volt anno. A minőség pedig elképesztő, a régi szép idők profizmusa köszön vissza – nem mászik be agresszívan a képek elé, amikor nincs rá szükség, halkan, szinte észrevehetetlenül búg a háttérben, ám gyanús módon fél napnyi játék után az ember már reflexből fütyörészi azokat.

A játék összes érdeme mellett a legnagyobb, hogy legalább akkora öröm nyüstölni, mint a régi nagyokat, élmény felfedezni az apróságokat, megismerni a lehetőségeket, ízlelgetni azt a nosztalgiát, ami kicsit paradox, hiszen ezzel még nem is játszhattunk. Tény, hogy ezzel eddig még nem – de az is tény, hogy akarva-akaratlanul be-beugranak a C&C mellett töltött esték, és az ember azon kapja magát, hogy újabb két óra telt el, és még mindig nem alszik, még mindig nem dolgozik.

Novus hősök

The Founder: Úgy programozták, hogy vezetője legyen a Hierarchy elleni háborúban. A nanotechnológiában való jártassága lehetővé teszi számára, hogy bármelyik, a közelben található elesett bajtársát újraépítse, és visszaküldje a csatamezőre.

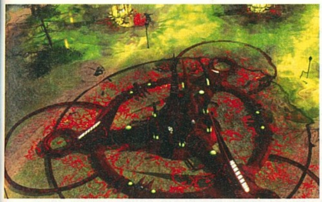
Vertigo: Kecses vadászgép ő, amelyet kifejezetten a felfedezésre gyártottak le: láthatatlan, de fel van fegyverezve - ágyúi azonban semmik ahhoz képest, amit még tud: bármelyik ellenfele felett - amely népének nyomát érzi - átveheti a teljes irányítást.

Viktor / Mirabel: Mirabel az egyetlen fennmaradt élő klón a Novusok teremtői közül, csatapáncélja, Viktor önálló egyéniséggel bír. Ketten képesek bármire: a frontális támadástól a mesterlövészkedésig a csata minden pontján hasznosnak bizonyulhatnak.

egy információmorzsát, amelyeknek hála a játék nem válik rövid idő alatt sárdagasztássá.

KORSZERŰ VAGY KORSZERŰTLEN?

A játék kézikönyvében meglepően barátságos gépigény fogad minket – amely annak tükrében válik különösen gyanússá, hogy mindezt látványos képekkel demonstrálják nekünk. A helyzet az, hogy bár a játék nem ronda, tény, hogy meglátszik rajta a hosszú fejlesztési idő. Cserébe támogat mindent, amit ma támogatni lehet: állítólag például egy DX10-es kártyával ellátott Vistán is képes remekül futni. Nos, erről nem tudok információkkal szolgálni, azt azonban már most le kell szögezni: a kissé korszerűtlen látványért keményen meg kell fizetnünk. Hosszú töltési idők, sűrű beszaggatások garantálták azok számára, akik átlagos PC-vel rendelkeznek – cserébe a látvány kárpótolhat.



Bolygónk igencsak megsínyli a civilizációk itteni ütközését, lesz vér, szenvedés, minden, ami kell...

A textúrák gyönyörűek, a modellek kivehetőek, az arányok pedig félelmetesen jól el vannak találva. Én talán még nem is találkoztam olyan stratégiai játékkal, amelyben a közkatona ne lett volna magasabb egy háznál – itt azonban ami gigantikus, az lelóg a képernyőről. És ezzel el is érkeztünk az egyik legnagyobb hibához. A csatatér látványos (egy külön kapcsolóval filmszerű bevágásokkal élvezhetjük az összecsapásokat), éppen csak szinte használhatatlan, a taktikai utasítások nagy részét ugyanis kénytelenek leszünk a kis térképen végrehajtani. Valamilyen megmagyarázhatatlan oknál fogva a fejlesztők ugyanis olyan minimális betekintési szöget engednek a játékba (maximális eltávolodás mellett is), hogy néhány egység valósággal kilóg a keretből, egy rohamot pedig lehetetlen úgy levezényelni, hogy az ember ész nélkül oldalazik a képernyőn. Így sajnos a látvány egy cseppet háttérbe szorul, de semmi gond, a stratégia (vagy már inkább taktika) tökéletesen működik azon a pár centis minimapon is. A valós nézet pedig megfelelő lesz mikrózásra és a hőseink speciális képességeinek használatára, mert a WarCraft 3 óta tudjuk, hogy a speciális szereplőket használni kell.

Amiről még mindenképpen szót kell ejtenem, az a zene: lenyűgöző, túlvilági dallamokat komponált a muzsikus, Frank Klepacki, aki a klasszikus

PC GURU

GRAFIKA	08	
ZENE	08	
JÁTÉKÉLMÉNY	07	

Nem kell ezt túlragozni, az Universe at War: Earth Assault ugyan is jó játék. Minden ismert szabványt és megoldást belekevertek a termékükbe, és, mint egy jó szakács, csak egy-két csipetnyi fűszert alkalmaztak, és kellemes „ételt” toltak elénk az asztalra.

NIGHTBAGOLY

PRO:

- \+ A fajok tényleg elütnek egymástól
- \+ remek hálózati lehetőségek

KONTRA:

- \- A netes multihoz fizetős Gold account kell
- \- optimalizálatlan

JÁTÉKÉLMÉNY:

7.9

Pont azt kapod tőle, amit az első pillantásra is nyújtani tud: remek kikapcsolódást egy már ezerszer látott recept alapján.

PGO GYORSLINK: 490

COMPANY OF HEROES	96%
SUPREME COMMANDER	90%
EMPIRE EARTH III	50%

GÉPIGÉNY: Windows XP/Vista, 2.0 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB VGA

Klasszikus? irta · Grath

SUNAGE

fejlesztő > Vertex4 kiadó > LightHouse web > www.sunage-the-game.com

A Vertex4 egy apró osztrák fejlesztőcsapat, ami több évig csak egy, majd még néhány évig csak két embert takart. Ma már heten-nyolcan vannak, és kizárólag a SunAge fejlesztgetésével, patch-ek kiadásával és persze a pihenéssel foglalkoznak – második játékuk egyelőre még csak az ötletfázisig jutott el.

Már előre elterveztem, miként fogom kezdeni a cikket: végre itt egy RTS, mely nem akar forradalmat, csak oldschool játékmenetet, de azt legalább gyönyörű körítéssel. Ez nekem pont elég is lenne, mert az igazat megvallva az utóbbi időben kissé tele lett a hócipőm a mindenféle extra dolgot felvonultató RTS-ekből. Jó dolog a fejlődő hős, meg a négy fronton ötezer egységgel megvívott háború, meg az akkora taktikai mélység, hogy legfeljebb öt egységed lehet, de azért néha jó lenne visszasüppedni a kilencvenes évekbe. Abba a korba, amikor csak kiküldted a peonokat bányászni, csináltál egy bázist, legyártottál egy sereget, és megindultál. Szóval nagyjából így indult volna, lelkendezve a cikk, hogy végre itt egy kiváló játék a hozzám hasonlóan nosztalgiázni vágyóknak.

VALAMI NEM STIMMEL...

A feltételes mód túlburjánzásából már sejthető, hogy bizony valami nem a terveim szerint alakult – és ez sajnos így is van. Borzasztó rosszul érzem magam, hogy nem írhatok túl sok jót a játékról, főleg azért, mert a két (!) végtelenül lelkes fejlesztő 11 évét vette el a projekt. Sajnos azonban bármennyire is szimpatikus a banda, meg a hozzáállás, a játék alapvető hibái miatt nekem óriási csalódás volt a SunAge.

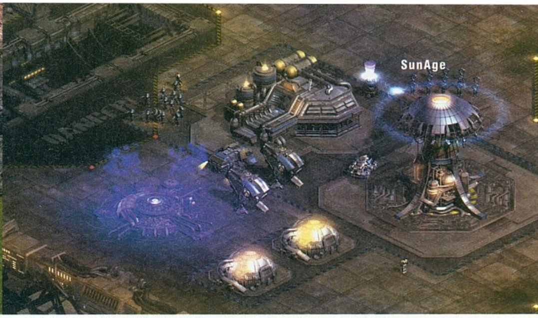
A háttérsztori a szokásos blőd posztapokaliptikus katyvasz, eleinte a nemes emberek és a gonosz mutánsok háborújával, aztán később belépnek a képbe a másik bolygóról dolgozó robotok is. Az összesen huszonöt küldetésre kiterjedő történet során nagy meglepetések, fordulatok, vagy legalább szimpatikus karakterek sem lesznek, de legalább a népek jobban különböznek, mint azt manapság megszokhattuk (persze nem egy 'Craft a dolog).

BUKOTT KOMMANDER

Lássuk akkor, hogy az én szememben hol és miért is vérzett el a SunAge – mert a sztori lapossága, vagy a kivitelezés ilyen-olyan hiányosságai felett gond nélkül siklottam volna el. Az irányítás az, ahol a bajok rejtőznek, és ennek olvastán bizonyára sokak vonják fel a szemöldöküket – elvégre nagyjából a Dune 2

Patch 1.06

A vertex4-et sok kritika érte a játék saját fórumában is, de szerencsére a srácok nem sértődősek, hanem együttműködőek: a legutóbbi patch-be sok olyan dolog került, amit egy az egyben a fórumozók ajánlottak. Ilyen az egérgombok használatának uniformizálása, vagy éppen egy használható formáció-kijelölő megoldás. Ezen felül talán a leghasznosabb dolog, az egységeknek kiadott parancsok immár azonnal kifejtik hatásukat, nem kell várni másodperceket a fordulásra!



A játék a maga nemében gyönyörű, ha másért nem emiatt érdemes foglalkozni vele.

óta minden azonos rend szerint megy az RTS-ek táján. Sajnos a Vertex4 mindenképpen újítani akart e területen, és ennek hatására újra kell tanulni az egész rendszert. Ez akár még érthető is lenne, ha valami überkirály új metódust találtak volna ki a tankok kommandírozására, de nem, tulajdonképpen felesleges túlbonyolításról van szó.

A játék szakaszokra épül, melyeket egy kattintással lehet egyesíteni egy bizonyos maximális méretig. Arra már nincs mód, hogy ezeket az osztagokat szétszedjük, vagy például, hogy egy húsz meg egy tíz fős brigádból két tizenötöset kreáljunk. Ennél is nagyobb gond, hogy nincs lehetőség támadás parancs kiadására! Igen, jól olvastad, nincs attak. Egyszerűen, ha a fegyverek hatókörébe téved egy ellenfél, arra elkezdenek tüzelni katonáink. Ha egy pixellel arrébb rohan, abbahagyják. Bár ki lehet jelölni egy célpontot, hogy mire koncentráljanak leginkább embereink, ha kevert sereggel szembesülnek, ez nagyon nem az igazi. Egy-egy nagyobb csatában hamar idegesítővé válik, hogy embereinket nem tudjuk valakire közvetlenül ráuszítani, meg hogy a már rommá vert, majdnem halott egységek simán elsétálnak előlünk. De ez még mindig nem a lista vége – a legnagyobb megrökönyödésemre ugyanis nem lehet egyszerre több egységet kijelölni, utasítani. Igen, ez is koncepció, a fejlesztők szerint tessék egyenként kiadott parancsokkal, taktikusan operálni. Szerintem meg ez egy olyan megoldás, aminek nincs jó oldala, egyszerűen fel nem foghatom, hogy miért kellett ezt erőltetni. Van valami hevenyészett megoldás, amivel lehet egyszerre mozogni (a szóköz billentyű lenyomása után kiadott parancsok csak a szóköz újbóli lenyomása után fejtik ki hatásukat), de hát ez csak toldozgatás – amire mellesleg a gyors játékmenet miatt úgysem lesz időnk.

Pedig más gond a játékmenettel nincs. Négyféle nyersanyagot bányászhatunk (az emberek és a gépek C&C megoldással, azaz kitermelő autókkal, a mutánsok meg Warcraft-módra, bányák építésével), ezekből lehet gyártani, fejleszteni. Minden egység rendelkezik egy alternatív üzemmóddal, így lesz az egyszerű bakából mesterlövész, a tankból lézerüteg az egyszerű bombázóból meg méregfelhőt fújó repülő. Az egységek egyébként amúgy millió tulajdonsággal rendelkeznek (támadásból négy, páncélból öt különféle kategória akad), de ezek kihasználása szerintem az átlagember szintje felett van. Ez a kő-papír-olló szisztémát vagy ötven komponenssel dúsítja fel, így a végén már nem ügyelünk erre, csak megyünk tankokkal és bombázókkal, majdcsak lesz valami alapon...

Érdekes módon az erővonalak telepítése, amitől eleinte, a fejlesztői nyilatkozatokat olvasva kicsit féltem, jól működik. Arról van szó, hogy a központi bázistól az energiát el kell juttatni a távolabbi épületekhez, különben nem működnek. Az energiát tornyok segítségével lehet közvetíteni, így ezek őrzése, illetve ravasz szabotálása remek taktikai elem, ami nagyszerűen feldobja a játékot.

> **“ Grath élvezni akarta ezt a játékot, de a fejlesztői döntések rendre akadályokat gördítettek elé... ”**

MATEKOZÁS

A sztori tehát nulla, az irányítás mínusz végtelen, a játékmenet pedig ötös – már így se tudnám ajánlani a programot, pedig a programhibákról még nem is esett szó. Ma, az ötvenfős profi tesztlaborok, minőségbiztosítási ügynökségek korában világos, hogy két (vagy nyolc) ember nehezen tud kitesztelni egy programot. Itt jöhetne a képbe egy bétateszt, vagy valami hasonló, mert a végeredmény a maga bugjaival elég lehangoló. A multiplayer alig-alig játszható (a beígért kooperatív-mód pedig még el sem készült), de egyjátékos-módban is sokszor fagyott rám a gép. Szokjunk rá a mentésre, ráadásul több helyre, mert ezek is sűrűn bedöglenek. Mivel a játék csöppet sem könnyű, ezek a dolgok olyan vad káromkodásokat csaltak elő belőlem, amire már rég nem volt példa...

Amibe nem lehet belekötni, az a grafika. Jó, túloztam, bele lehet kötni – ez attól függ, hogy ki mennyire tudja elviselni manapság a kétdimenziós sprite-okat a monitoron. Nekem ezzel nem volt semmi bajom, főleg, hogy tudom, egy ember alkotása az egész grafika. Ráadásul a pályák, az effektek és az épületek minden mérce szerint csodálatosan néznek ki. Az egységek kinézetében, egyik-másik kissé hiányos animációjában már találtam hibát, de nálam ez még bőven elment, ráadásul így még a gyenge gépeken is jól fut. A zenék teljesen átlagosak, nem zavaróak, nem emlékezetesek, ellenben a szinkronhangok pocsékak – de hát mit várhatunk egy garázsprojekttől?

pc guru

GRAFIKA	08
ZENE	05
JÁTÉKÉLMÉNY	06

Ha megkaphatnám a SunAge-et klasszikus RTS-irányítással, komolyan mondom 90% felett adnék neki. Az őrült megoldások miatt viszont ezt nem tehetem meg, és mindenkinek csak azt tudom tanácsolni, hogy óvatosan; egyrészt, mert szokni kell, másrészt, mert iszonyú bugos.

GRATH

PRO:
- + Nagyszerűen néz ki
- + Oldschool
- + Ígérnek hozzá kooperatív-módot

KONTRA:
- - Ésszerűtlen, ökör irányítási reformok
- - Rengeteg programhiba
- - Kiegyensúlyozatlan

6.5

JÁTÉKÉLMÉNY:

Eleinte izgatottan, lelkesen veted bele magad a játékba, majd egyre jobban idegesít az irányítás, és egyre többször fagy rád a program.

PGO GYORSLINK: 478

STARCRAFT	95%
WARCRAFT 2	90%
KKND	60%

GÉPIGÉNY: PIII 1,2 GHz, 512 MB RAM, 128 MB VGA, 1 GB HDD

11 hosszú év krónikája írta · Grath

SunAge interjú

Mivel a SunAge elképesztően régóta készül, ráadásul rendelkezik néhány fantasztikus és néhány igen furcsa vonással, úgy gondoltuk, hogy személyesen a fejlesztőknél, illetve a fejlesztőnél kérdezünk rá ezekre a dolgokra. Így találtuk meg Roman Pfneudlt, a SunAge projekt kitalálóját és levezénylőjét!

pc guru Szia Roman, először is gratulálunk a SunAge megjelenéséhez! Rengeteg időt dolgoztál a játékon, pontosan hogy is kezdődött a dolog?
Roman: A fejlesztés egész pontosan 1997. január 1-én kezdődött (komolyan!), azzal az ötlettel, hogy csinálok egy RTS-t. Imádtam a stílust, épp akkor jött ki a legelső C&C demója, és hónapokig nyúztam a Dune 2-t. Ha meglátok néhány kis katonát vagy tankot, valami beindul bennem. Egyébként nem egyedül akartam játékot készíteni, csak elkezdeni akartam egyedül – így legalább pontosan tudtam, hogy mire, kire van még szükségem.

pc guru És kire volt szükséged? Hányan dolgoztok jelenleg a Vertex4-nél?
Roman: Összességében 12 ember dolgozott a játékon (illetve ennyi ember munkája maradt benne), de jelenleg csak hárman vagyunk a cégnél, akik a fejlesztéseken, patch-eken dolgozunk. Négy évet egyedül húztam le, aztán csatlakozott hozzám Soren Andersen, akinek a SunAge nagyszerű grafikáját köszönhetem.

pc guru Mi inspirálta a játékot, mi volt a nagy terv?
Roman: Igen kidolgozott tervem volt: sci-fi RTS-t akartam csinálni idegenekkel meg nagy fegyverekkel [nevet].

pc guru Mennyiben hasonlít a megjelent játék az 1997-ben kitalálthoz?
Roman: Tulajdonképpen semennyiben. Rengeteg időt töltöttünk a kísérletezéssel, nem akartunk egy újabb, szimpla RTS-t készíteni. A SunAge-nek másnak, különlegesnek kellett lennie. Egyetlen dolog nem jött össze a már kész designdokumentumból a megjelenésre, ez a kooperatív-mód. Egyszerűen nem készült el a kezelőfelület, annyi időt kellett rááldoznom a terjesztéssel kapcsolatos dolgokra. Őrület ez az ipar, komolyan mondom – de leállítom magam, nem kezdek panaszkodásba [nevet].

pc guru Mi hajtott tizenegy évig?
Roman: Ez könnyű kérdés: valami baj van a fejemben. Az a normális, hogy valaki három hónap ingyenes programozás után elunja magát, és másba kezd – én pedig három év után is szórakoztatónak, izgalmasnak találtam. No meg az is tetszett, hogy a szemem előtt fejlődik a játék, hogy tényleg új dolgokat tudtunk kitalálni.

pc guru De mi volt az oka a közel tizenegy éves fejlesztési időnek? Értem, hogy nem vagytok óriáscég, de ez akkor is extrémnek tűnik kívülről szemlélve...
Roman: Belülről is az, hidd el. Először a kiadó megtalálása hátráltatta a dolgokat, az egy örökkévalóságba telt. Ez a folyamat két és fél éve zárult le megnyugtatóan, és az egyjátékos-mód kidolgozása csak akkor kezdődhetett el teljes gőzzel. Addig tulajdonképpen csak a technológia és a játékmenet extra vonásai készültek.

pc guru Volt már időd gondolkozni egy esetleges következő játékon? Egyáltalán van kedved hozzá?
Roman: Persze, több ötletem is van, de először muszáj megvárni a számokat, az eladásokat, no meg a közösség véleményét a játékról. Ha ezek megvannak, lehet rajtuk filózni, és kitalálni, hogy mi legyen a következő lépés.

pc guru Hihetetlenül tisztelem a kitartásotokat, és a játék sok részét imádom, de az irányítással vannak komoly gondjaim. Először is, miért irtottátok ki a klasszikus támadás, járőrözés és hasonló parancsokat?
Roman: Mert működik! Egy olyan játékot akartam, ahol tényleg ura vagy a szakaszaidnak. Mindig is utáltam, amikor kijelölsz egy tonna különböző egységet, beküldöd őket az ellenséges bázisra, aztán hátradőlsz, és nézed, hogy vajon ki nyer. Ezért lőnek a hasonló játékokhoz képest messzebbre az egységeink, hogy a bázistól messze alakuljanak ki igazi frontvonalak. Más, mint a többi játék, de ezt így is akartuk.

pc guru Oké, és miért nem lehet több egységet kijelölni, csoportokba osztani. Mivel a kampány néha nagyon benehezedik, ezt óriási hiányosságnak érzem. Miért nem raktatok bele a játékba legalább egy opcionális klasszikus módszert?
Roman: Mert az elrontaná a koncepciót. Itt minden egységet a megfelelő helyre kell állítani, ezért látszik minden egységnél a maximális lőtávja, ha rájuk viszed az egérkurzort. Ez is egy olyan dolog, amitől a játékunk egyedi lesz. Szokni kell, de hiszem, hogy működik, sőt jól működik a rendszer!

pc guru Néhány előnye tényleg van a rendszernek, de én valahogy nem tudok olyan gyorsan reagálni (még a Space és X gombokkal sem), mint egy klasszikus rendszerben. Bennem van a hiba, valami trükköt nem vettem észre?
Roman: Ez a két dolog nevezhető trükknek, de a lényeg az, hogy játssz többet, és beszippant a rendszer. Legfeljebb öt-hat óra alatt minden tesztер belejött a játékba, ráadásul multiplayerben ugye mindenkit köt ez a rendszer, senkinek nincs extra előnye vagy hátránya.

pc guru Jelenleg min dolgoztok a SunAge-et illetően?
Roman: Egyrészt a javításokon, nemrég jelent meg az 1.06.1 verziószámú patch, ami rengeteg dolgot javított, többek között sok irányításbeli dolgot is. Nemsokára jön a 1.07, ami például a hálózati kódot négyszeresére fejleszti. Emellett pedig mint említettem, a kooperatív-módon dolgozunk gőzerővel.

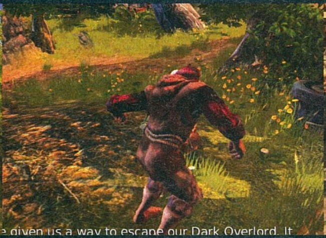
pc guru Köszönjük a válaszokat, és sok szerencsét a következő játékotokhoz!
Roman: Én köszönöm a lehetőséget!

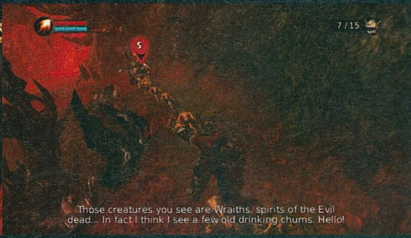
Poklok pokla **írta · NightBagoly**

Overlord: RAISING HELL

fejlesztő > Triumph Studios kiadó > Codemasters web > www.codemasters.co.uk/overlord/

Az Overlord: Raising Hell kiegészítőlemeze úgy bukkant fel a horizonton, hogy gyakorlatilag semmit nem tudhattunk róla. Az Xbox 360-ra afféle ajándékként érkező add-on végül is nagy sajtócsend közepette megérkezett PC-re is, önálló küldetéslemezként, bár mind az alapjátékot, mind a poklokat tartalmazza. Remek móka lesz!





Mire végleg meguntuk volna, mire már nem lett volna erőnk még egy támadási parancsot kiadni, az Overlord végetért – pont ott és úgy, ahogy véget kellett érnie. A klasszikusnak is nevezhető akció-kalandjáték koncepcióján egy isteneset csavartak a fejlesztők, ugyanis a játékost passzív háttértámogatóként alkalmazták, a közvetlen munka java részét megidézett gremlinjei (vagy a PGO-n fórumozó AdyBaby után szabadon), a kis genyák végezték. A sötét humorral, jópofa ötletekkel tarkított játéknak azonban volt egy hibája: nagyon hamar monotonná vált. Ha mást nem, legalább ezt kijavíthatták volna ebben a csomagban – de nem, minden maradt a régiben.

Grafikájában sem számíthatunk fejlődésre, de ez így is van jól: szemünket egyedül az öt különböző területen megnyíló pokolkapukra kell vetnünk. A történet szerint ugyanis főhősünk, miután leuralta a királyságokat, rádöbben, hogy mindegyiken nyílt egy kapu a pokolba. Őt azonban nem olyan fából faragták, hogy bármit is meghódítatlanul hagyjon, ezért seregnyi szörnyecskéjével végigjárja a már ismert királyságokat, hogy alászálljon az alvilág ismeretlenjébe, és elkenje a lentiek arcát, de úgy igazán emberesen. Menet közben a már korábban átkalandozott helyszínek eltorzított változatain verekedhetjük át magunkat, mivel ez a pokol, minden megváltozott: vörös fű lengedezik a vörös égbolt árnyékában, miközben egy festői magmafolyam tocsog a lábainknál – remek alkalom lett volna ez arra, hogy az alapprogramban jelenlevő giccset tovább erősítsék, itt azonban erről már szó sincs: a pokoli kreatúrák nagyon találóak, a helyszínek eltorzítása remekül sikerült, egy szó, mint száz, élmény újra leülni elé, és egy kicsit vérengzeni benne. Ha pedig mindez nem volna elég, végre bevezették PC-re is az osztott képernyős multit. A pár ezer forintos USB-s irányítókaroknak, és a 90-es évek vége óta kötelezőnek tekinthető tévékimeneteknek hála, most már nem csak konzolon hívhatjuk ki barátainkat egy kis „ereszd el a hajam" metódusra, ami igen derék dolog, lévén maga a játékmenet, ha egymás szívatásán alapul, igencsak szórakoztató.

> „Akinek tetszett az eredeti, annak ez a bugyor is tutira be fog jönni."

A témával járó új szörnyek, valamint főszörnyek adottak, az apróbb kalandelemek is megvannak, remek kis szórakozás lehet ez a cucc azoknak, akik imádták az első részt. Egyetlen gond van vele, mégpedig az, hogy ezért bizony fizetnünk kell. A mindössze pár órás szórakozást nyújtó extra messziről sem nevezhető küldetéslemeznek – valamilyen megmagyarázhatatlan oknál fogva azonban a Codemasters mégis így árulja. Amint olcsóbb lesz, érdemes rá beruházni.

pc guru

GRAFIKA	09
ZENE/HANG	07
JÁTÉKÉLMÉNY	07

Az ember, mire végképp meguntа az Overlordot, már a végére is ért – azóta pedig néha tudat alatt talán vágyott rá, hogy újra gonoszkodjon, most pedig, végre itt az alkalom: újabb rémek, újabb kalandok, a megszokott stílusban.

NIGHTBAGOLY

PGO GYORSLINK: 1118

8.0

GÉPIGÉNY:
Op. rendszer: Win XP/Vista
Processzor: PIV 2.0 GHz
Memória: 512 MB RAM
Video: 128 MB VGA

„Vannak, akik azt hiszik, a futball olyannyira fontos, hogy úgyszólván élet-halál kérdése. Mindig nagyon elszomorít, ha ilyen véleményt hallok. Biztosíthatok mindenkit: a futball sokkal, de sokkal fontosabb." Bill Shankly, a Liverpool egykori legendás menedzsere tudta, hogy miről beszél. A kőkemény skót 1959-ben vette át a borzasztó anyagi és technikai körülményekkel bíró Liverpoolt, ami akkor éppen a másodosztály végén kullogott. Shankly áldozatos munkájának, újszerű edzésterveinek, remek igazolásainak köszönhetően az 1963/1964-es szezonban már első osztályú bajnoki címet ünnepelhettek az Anfield Road-on. Szeretnéd Te is átélni Shankly sikereit? Itt az alkalom! 2008-ban három remek focimenedzser virtuális klubházaiban merülhetünk el, búcsút intve barátnőnek, haveroknak, a rendszeres étkezésnek, és úgy általában a valódi világnak...

A SZÓRAKOZTATÓ CHAMPIONSHIP MANAGER 2008

A focimenedzser játékok királyának trónfosztására 2005-ben került sor. Történt ekkor, hogy a hihetetlen méretű rajongótábort maga mögött tudó, piaci szegmensében tulajdonképpen egyeduralkodónak számító Championship Manager széria elképesztő öngólt vétett. A világsikerű sorozat kiadója, az Eidos összerúgta a port a játékot készítő fejlesztőcéggel, a Sports Interactiveval, és mivel a vitát nem sikerült elsimítaniuk, elváltak útjaik. Az Eidos megtarthatta az addigra már igen jól csengő CM márkanevet és a kezelőfelületet, az Si Games pedig vitte a motort, és a játék lelkét jelentő több mint félmillió valódi labdarúgó részletes információit tartalmazó adatbázist, tíz év szorgos gyűjtőmunkájának eredményét. Persze egyik cég sem akarta veszni hagyni az aranytojást tojó tyúkot, így a Sports Interactive a Segaval összefogva útjára indította a remek Football Manager sorozatot, a magára maradt Eidos pedig a számítógépes játékok fejlesztése terén nagy tapasztalatokkal rendelkező Beautiful Game Studios lelkes csapatát bízta meg a lehetetlennek tűnő feladattal: három hónapos határidőn belül kellett összedobniuk a CM soron következő epizódját. Így született meg a penetránsan rossz CM 05, a hatalmas presztízsveszteségen áteső program pedig ezen mélypont óta igyekszik felnőni az új bajnok, az FM színvonalára.

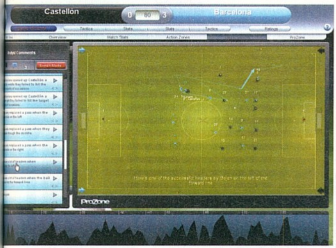
1992 A KEZDET

Az 1992-es év mindenképpen igen jelentős év a Managerprogramok és kis áttekintésünk szempontjából. Ekkor jelent meg a Championship Manager első epizódja Amiga-ra és Atari ST-re. Az Electronic Arts azóta már bizonyosan százszor megbánta, hogy visszautasította a két Shropshire-i fiatalember, Oliver és Paul Collyer programjának kiadását. A nyolc különböző háttérképpel, és a teljes angol bajnoksággal és kupa sorozattal útjára induló Championship Manager a fanyalgó kritikák ellenére hatalmas siker lett a játékosok körében, fanatikus rajongók hadát állította maga mögé, és útjára indított egy egészen új műfajt - amiből most olvashattok egy kis áttekintést.

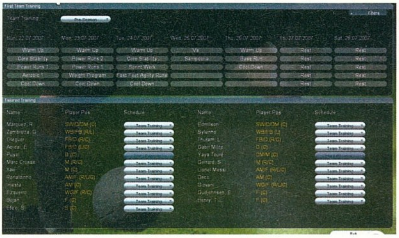
Indul a szezon – virtuális futballrajt 2008. írta · mo

Managerképző

Nos úgy tűnik, hogy a Beautiful Game Studios fejlesztőinek fáradozásait fokozatos siker koronázza, ugyanis az aktuális darab, a CM 08 már sok tekintetben felveszi a versenyt az SI üdvöskéjével. A CM 07-hez képest jelentős változásokat eszközöltek a készítők mind a külcsín, mind pedig a belbécs tekintetében. A 2007/2008-as futball évadnak immár 27 ország csapataival vághatunk neki, kiegészülve a teljes ausztrál bajnoksággal. Ennek megfelelően a játékos-adatbázis látványosan megnőtt az előző megjelenéshez képest, továbbá a megszokott képesség pontokon felül minden egyes aranylábú 32 karaktertípus valamelyikével gazdagodott, ami sokkal életszerűbbé varázsolja a játékot. Példának okáért így történhet meg, hogy két tökéletesen egyforma képességekkel rendelkező csatár teljesen más játékstílusban rúgja a bőrt csapatunkban: az egyikük még ziccer helyzetben is bevárja az utolsó védőt, hogy egy kötényt kiosztva emeljen elegánsan a kapuba, a másik pedig már a tizenhatos vonaláról azonnal kapura bombáz, ha hozzákerül a laszti. Az edzéstervek összeállítása jelentősen finomodott és egyszerűbbé vált, aminek legörömtelibb momentuma, hogy lehetőségünk van a futballisták átképzésére: felesleges támadó középpályásunkból könnyedén faraghatunk szélsőt, vagy akár középcsatárt is, ami leginkább a csekélyke átigazolási kerettel rendelkező kluboknál jelenthet komoly fegyvert (ugyanakkor a drasztikus pozícióváltás nem mindig válik a játékos előnyére).



A CM motorja, és ezzel együtt a pályán mutatott játék is fejlődött, a játékosok sokkal jobban „figyelnek" egymásra a mérkőzések során, gyakran kényszerítőznek, kisegítik egymást a védelemben, vagy éppen a védőket elvonva csinálnak helyet a támadótársnak. A mérkőzések vizuális megjelenésén szintúgy pofoztak a fejlesztők, több kameraszögből élvezhetjük az akciót, és lehetőségünk van csupán az ordítóan nagy helyzetek és a gólok megtekintésére a highlight gomb bekacsolásával. A 2007-es verzióban már feltűnt, és mostanra tökéletesre csiszolt ProZone Post Match Analysis funkció elképesztően nagy segítségére lesz a feltörekvő menedzsereknek, ugyanis itt a lejátszott mérkőzéseink minden egyes apró részletéről ábrákba, táblázatokba, statisztikákba, visszajátszásokba foglalt adatok útján kaphatunk teljes képet csapatunk teljesítményéről. Minden upgrade és új feature ellenére a CM legnagyobb erénye továbbra is gyorsaságában és egyszerű kezelhetőségében rejlik. Az egyes jól megszokott funkciók villámgyorsan érhetők el a játék bármely ablakából, a kezelőfelület letisztult, átlátható és elegáns. A fókusz továbbra is az akcióra helyeződik, menedzseri teendőink a játékosvásárlás, a tréningek és a kezdő tizenegy összeállítása, a taktika kiötlése, illetőleg a mérkőzések lejátszása körül forognak, így akár egy húzósabb egynapos etapban magunk mögött tudhatunk egy egész évadot. Semmi fakszni, csak vegytiszta szórakozás. Azonban a játék legnagyobb hátulütője, amiben mindenképpen fejlődnie kell, ha az FM ba-



Grath szerint a világ egyik legszórakoztatóbb dolga Manager program mellé képaláírást írni. Téved.

bérjaira kíván törni (márpedig kíván), az a sok esetben irreális játékmenet, és a kihívás szemet szúró hiánya. Egy nagy presztízsű klubot felvéve (Barcelona, Manchester stb.), pár sztárfutballista leigazolását követően mindenfajta nehézség nélkül produkálhatunk hibátlan szezonokat, az ilyen mértvű egyeduralom pedig maximum két szezon erejéig tarthat számot egy ambiciózus menedzser érdeklődésére.

pc guru

Az egykori király újra a trónra tör! Az előző részhez képest sok hasznos újítással felturbózott CM lassan-lassan a régi fényét idézi, ám a Si Gamestől való szakítást még mindig nem heverte ki a széria.

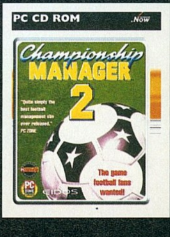
MO

7.5

TÖMÖREN:
+ gyors és jól kezelhető
+ zseniális ProZone szoftver
- hosszútávon egyszerű
- nagy csapattal kihívások nélkül játszhatunk

1994 PC-S DEBÜTÁLÁS

A CM 93/94 1994-ben látott napvilágot Amigára (később pedig Windowsra is). A CM 93/94 több mint 50 újítással büszkélkedhetett elődéhez képest, többek közt megjelent a manager history funkció, a fakó csapat, a fizetések és a győzelmi prémiumok, illetőleg a nemzetközi igazolások és a tengerentúli játékosok.



1996 UPDATE

A CM 2 96/97 volt az első szezonális update. De természetesen nem csupán a csapatösszeállításokat tették naprakésszé, hanem a kupák, bajnokságok történetének illetőleg a menedzserek, játékosok személyes statisztikáinak adatait egyaránt. Továbbá rengeteg bugot kijavítottak, és sok hasznos feature-rel gazdagították az előzményt.

AZ IGAZI FOOTBALL MANAGER 2008

A Sports Interactive dédelgetett kedvencét a Football Manager (aka. Worldwide Soccer Manager) sorozat legújabb darabját egyik rivális sem képes megszorítani jelen pillanatban. Hogy miért? Ha két szóval kellene összefoglalnom a választ: valósághűség és hangulat. A FM-nek jutott bőven mindkettőből, és emiatt válik a játék egyszerre pokolian élvezetessé és billentyűzetrecsegtetően idegesítővé, hiszen még a legnagyobb klubokat menedzselve is igen szép kihívás elé nézünk. A legváratlanabb pillanatokban futhatunk bele kiadós zakókba jelentéktelennek tűnő momentumok miatt, a sztárfutballisták gyorsan megorrolnak ránk, ha nem kényük-kedvük szerint szerepeltetjük őket, folytonosan nyilatkozat háborút kell vívnunk a sajtó munkatársaival és a rivális edzőkkel, a döntő meccseken pedig egészen biztos, hogy a ránk pikkelő játékvezető komoly anyázásra késztet majd. De hát ettől lesz olyan gyönyörű sport a foci, ez adja a játék savát-borsát a valóságban és a virtuális pályákon egyaránt.

Online Managerek - hattrick.org

Ha esetleg még nem játszottatok manager programokkal és nem akartok vaktában belevágni, esetleg nem vagytok annyira fanatikusak, hogy megvegyetek egy dobozos verziót, vagy ha csupán kíváncsiak vagytok, akkor nektek találták ki a Hattrick nevű online programot, amely a legnagyobb és a felhasználók körében talán legnépszerűbb, az interneten játszható manager program. A játék több, mint ötven országban elérhető, hazánkban is, teljesen magyar nyelven, így azok is bepróbálkozhatnak vele, akik még hadilábon állnak az angol nyelvvel. A rendszerben több tízezren játszanak nap, mint nap és minden focirajongó megtalálhatja a számításait, hiszen szerepet kaptak itt a klubcsapatok, a különböző bajnokik és válogatottak. Arról nem is beszélve, hogy cikkünk születésekor már megalakult a magyar bajnokság is, ami teljesen hivatalos, magyar játékosokkal, felnőtt és ifjúsági válogatottal. Tehát akit eddig csak egy lépés választott el a focimanager programoktól, annak itt a nagyszerű alkalom és online belevetheti magát az edzők egyszerűnek semmiképp nem nevezhető világába. Jó szórkaozást mindenkinek, az oldalt az alábbi címen éritek el: www.hattrick.org.

Lássuk be, itt tényleg nem a külcsín a lényeg, hanem a belbecs. Arról meg a cikk tájékoztat.

Amennyiben ehhez még hozzáteszszük, hogy 50 nemzet mintegy 5000 csapatával indulhatunk harcba, hogy kőkeményen belefolyhatunk a klub pénzügyi életébe például az egyes trófeákért járó bonusz pénzek sajátkezű elosztásával vagy fiókcsapat létrehozásával, hogy minden menüpontot, táblázatot, góllövőlistát pár kattintással előhívhatunk, akkor azt hiszem egyértelmű, hogy miért az FM nyújtja újra a legvalósághűbb játékélményt. Egyébiránt az FM 08 látványos újításokat nem igazán tud felmutatni tavalyi önmagához képest, de a Si Games azért egy-két aprósággal idén is előrukkolt. Ilyen változás példának okáért, hogy a létező játékosokon kívül, most már a generált labdarúgók is kaptak pixel-arcot, csakúgy ahogyan a játékos megfigyelők vagy éppen a szurkolók szóvivői. Apropó szurkolók, ezentúl velük is sokkal komolyabb interakciókba bonyolódhatunk, és már nem csupán a csapat teljesítményéről, hanem a játékosvásárlási stratégiánkról és menedzseri kvalitásainkról is kíméletlenül megmondják a magukét. Az edzésrendszerben (elkallódó tehetségek, specifikáltabb edzéstervek) és a meccsmotorban (élethűbb 2D-s mérkőzésmenet) is megfigyelhetők pozitív változások, de ezek nem jelentenek lényegi különbséget a megszokottakhoz képest. Kifogást talán csak az ügyben emelhetünk a Football Manager ellen, hogy hihetetlenül időigényes elfoglaltság, no nem a lassúsága, vagy bonyolult kezelhetősége – a fejlesztők kitettek magukért rendesen, a menürendszer remekül kézre áll, és meglehetősen gyors a játékmenet is –, hanem sokkal inkább az addikció faktora okán.

pc guru

Az FM a jelenlegi legjobb focimenedzser a piacon, szinte tökéletes játékélményt nyújt. Néhány jellemző hiba (bizonyos bajnokságokba és csapatokhoz nehéz igazolni, megbízhatatlan játékos megfigyelők) kijavításával közel járna a tökéletességhez.

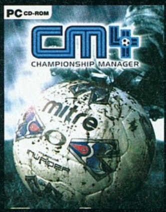
MO

9.0

TÖMÖREN:
- \+ realisztikus hangulat és gyorsabb játékmenet
- \+ hatalmas játékos adatbázis
- \- kevés újítás a 07-hez képest

A FELTÖREKVŐ FIFA MANAGER 08

A kezdetben Total Club Manager néven induló Electronic Arts program tagadhatatlanul az élvonalba igyekszik. A katasztrofális 2005-ös és a Kanadában fejlesztett szintúgy gyengécske 2006-os rész után a kölni Bright Future fejlesztőcsapata kapta meg a széria elkészítésének



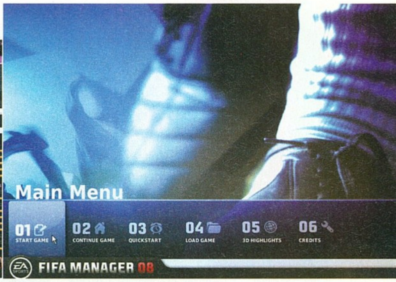
2003 – AZ ÚJ GERENRÁCIÓ

A Championship Manager negyedik része már teljes egészében az újgenerációs futballmenedzser programokat képviselte, amit mind a mai napig a sorozat egyik legjobb darabjának tartanak számon szakavatott körökben. A 2003-as megjelenés nyitó hétvégéjén több mint 103 ezer példány kelt el belőle a boltok polcairól, minden idők egyik legjobban fogyó PC-s játékává avanzsálva ezzel Angliában. Ez volt az első menedzserjáték, amiben real time 2D közvetítésben élvezhettük végig akár a mérkőzéseink teljes kilencven percét, illetőleg harminckilenc bajnokság 200 ezer játékosa állt rendelkezésünkre, hogy kiválasztott klubunkat a virtuális futballvilág csúcsára vezessük.

feladatait, akik odatették magukat rendesen. A 07-es verzió már egészen korrekt módon hozta a menedzser élményt, tele volt rengeteg élvezetes újítással, többek közt a privát élet funkcióval, ami idén tovább színesedett. A kemény munkával megkeresett pénzünket megforgathatjuk a tőzsdén, golfmeccseken bratyizhatunk a klubvezetéssel, gyerekünkből futballistát nevelhetünk, feleségünket pedig luxusautókkal és nyaralókkal halmozhatjuk el. A klub pozitív anyagi helyzete sokkal fontosabb, mint eddig bármikor, a legutolsó cent sorsáról is mi dönthetünk, ha a financiális ügyek intézését is felvesszük feladataink közé. A 08-ban totálisan átfazonírozták az edzésrendszert, 42 mutatón keresztül vizsgálhatjuk játékosaink teljesítményét, ha úgy tartja kedvünk. A stadionszerkesztő több száz új elemmel bővült, így akár a legextrémebb futballszentélyt is felépíthetjük a csapatnak, és végre a játékospiac részletes felderítésére is lehetőségünk lesz. A realitással azért még mindig hadilábon áll a program, például hiába nyer szerencsétlen menedzser bajnokságot és a kupát egy szezonban, ha a klub pénzügyeit nem megfelelően irányítja, azonnal kiadják az útját.

Amiben egyértelműen veri hasonszőrű társait a FIFA Manager, az a látvány: nem kerek gombocskák vagy pálcikaemberek csatáját kell felülnézetből szemlélnünk a mérkőzések megtekintése közben, hanem 3D-s képet kapunk, arcról felismerhető játékosokkal, ami sokat tesz hozzá a mérkőzés atmoszférájához. A vonzó külső egyébiránt a kezelőfelületre is jellemző, a designerek remek munkát végeztek. Ha nem bízunk botlábú ifjainkban, akkor a mérkőzésekbe saját kezűleg is belenyúlhatunk, játékosmenedzserként vagy aktuális csaptunk egyik játékosaként – a FIFA 08 egyjátékos módjához hasonlóan – egyetlen adott labdarúgót irányítva adhatunk szárnyakat csapatunknak. Hogy ez mennyire válik egy menedzser típusú játék javára az kérdéses, továbbá a valóságtól igencsak elrugaszkodott dolog, hogy a Fiorentinában játékos-edzőként lejátszott egyetlen meccsem után azonnal meghívót kaptam a magyar válogatottba. A rengeteg, magához a futballhoz szorosan nem kapcsolódó egyéb tennivaló is inkább zavaró tényezőként jelentkezett számomra a játék közben. Pláne, hogy a játékos adatlapunkon folyamatosan kapunk tippeket-utasításokat, hogy az adott problémát miként orvosolhatjuk (ha a barátnőnk hisztizik, vigyük romantikus vacsorára stb.), és ezek többsége sajnos egyetlen gombnyomással elintézhető, csupán a játékot bosszantóan lassító motívum. További negatívum, hogy a FIFA Manager játékosadatbázisa szerényebb a vetélytársakhoz hasonlítva (összesen 52 liga), az pedig enyhén szólva is kellemetlen, hogy a Fiorentina csatársorában még mindig egy Murgu nevű román csatárt találunk, Adrian Mutu helyén. Azért a hiányosságai ellenére is szépen fejlődő EA játék már most komoly konkurenciát jelent a két „nagy" számára, és megeshet, hogy 2010-ben újabb trónfosztásra készülhetünk.

Itt egy táblázat, ott egy oszlop, de hát azért ezt is lehet szépen csinálni.



pc guru

Az EA játékának jót tett a fejlesztőcsapat cseréje, aminek eredménye már az előző részben is megmutatkozott. A legsokoldalúbb menedzserjáték, ám sok funkciója csak a játékmenetet lassítja, érdemi szerepük nincs sok. De töretlen fejlődését tekintve pár éven belül a legjobb focimenedzser lehet.

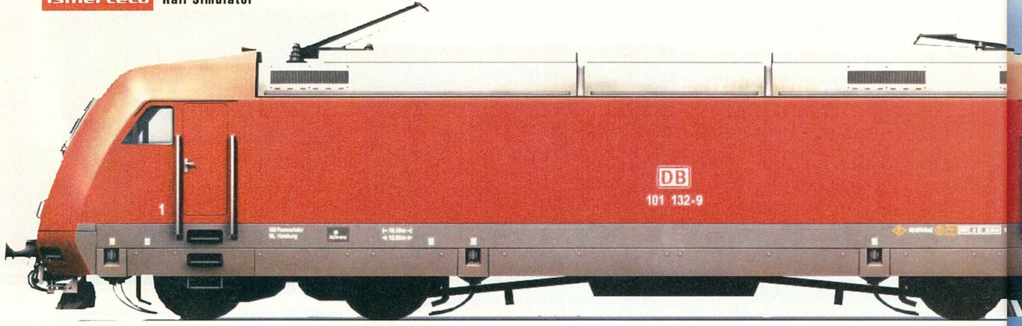
MO

7.5

TÖMÖREN:
+ a legrészletesebb program
+ szép és könnyen használható kezelőfelület
+ látványos 3D meccsek
- szerényebb adatbázis

2005 – ÚJ UTAKON

A 2005-ös év meghatározó jelentőségű a Championship Manager sorozat szempontjából. Az addig remekül együttműködő Eidos és Sports Interactive összeveszését követően előbbinél a brand, utóbbinál a játék esszenciáját jelentő játékos adatbázis maradt (lásd bővebben a cikkünkben). Természetesen egyik cég sem akarta veszni hagyni az aranytojást tojó tyúkot, így az Eidos a Beautiful Game Studios-szal, míg a SI Games a Segaval közreműködve jelentette meg aktuális darabját. Így ugyan abban az évben megszületett a Championship Manager sorozat legrosszabb darabja (CM 5), és az általunk legjobbnak tartott focimenedzser első epizódja, a Football Manager 2005.



A vonat ránk vár... írta · Julius

RAIL Simulator

fejlesztő > Kuju kiadó > Electronic Arts web > www.railsimulator.com

A vonatszimulátorok finoman szólva sem tartoznak a multimilliós eladásokkal kecsegtető húzóágazatok közé, ennek ellenére néhány kitartó stúdió időről időre felmelegíti a témát. A kategória etalonjának számító Kujunak a Microsoftot egyszer már sikerült meggyőznie, ezúttal – miután a szoftveróriás lelőtte (átmenetileg, azóta újra készül!) a Train Simulator második részét – az Electronic Artsot szervezte be egy kellemes vonatozásra.

A Train Simulator emlékezetes első része óta nem is igazán született valamire való alkotás a kategóriában, a vonatszimulátorok rajongóinak maroknyi csapata így hát meglehetősen kiéhezve várta a folytatást. Az intro hiányán és a főmenü puritánságán túllépve rögtön szembesülünk a viszonylag hosszabb töltési idővel: a játék egyszerre tölti be az esetenként több száz kilométer hosszú útvonalat, így a kényszerű várakozás bocsánatos bűnnek tekinthető. Az már valóban kissé lehangoló, hogy alapból mindössze három angol és egy német útvonal képezi az igencsak rövid pályalistát, és attól sem ugráltam örömömben, hogy szakaszonként alig 3-4 küldetést bírtak belesulykolni a készítők a játékba.

Nem, nem. Ez nem egy összefestett MÁV vagon, ez itt direkt van így csinosítva.

A MOZDONY FÜSTJE MEGCSAPOTT...

Amint a mozdony vezetőállásába/fülkéjébe kerülünk, az eddigi felemás élmény megváltozik. Kapunk egy csodálatosan modellezett külső nézetet, amiben minden csavar a helyén van, tényleg álomszép mozdonyok és vagonok rohangálnak a pályákon. A készítők eredeti tervrajzok alapján dolgozhattak, így minden egyes jármű a valóságnak megfelelő pompájában tündököl. Ehhez jön a tisztességesen megrajzolt belső nézet, amiről azonnal kiderül, hogy szebb is mint elsőre gondolnánk. Ugyanis nem fix, statikus műszerfallal nézünk szembe, teljesen szabadon nézelődhetünk körbe, piszkálgathatjuk az interaktív szabályzókarokat és gombokat, vagy egyszerűen csak bámulhatunk ki az ablakon. Ha már kinéztünk, igencsak változatos, rengeteg tereptárggyal tarkított táj tárul szemünk elé, ami nem kis teljesítmény, lévén, hogy a fejlesztők itt is a valóság leképezésére törekedtek, azaz végigfényképezték a sok száz kilométernyi utat, hogy az eredetivel megegyező állapotban táruljon a szemünk elé. A pálya melletti infrastruktúra tökéletes kidolgozása persze egy ilyen programban kötelező, jól is néznénk ki, ha a különféle jelzők és szemaforok nem lennének hitelesek, már messziről is felismerhetőek, vagy animáltak. Szerencsére a kevéssé fontos épületek (lakóházak, ipari üzemek) kidolgozása is korrekten sikerült, a textúrák tiszták, illesztésük pontos. A látótávolság akár több kilométernyire növelhető, és valami cselt vethettek be a leveleknél, mivel egészen látványos fa és bokor megoldásokkal találkozhatunk. Állatokkal is összefuthatunk a pálya szélén, akik szintén saját animációval rendelkeznek (mozognak, legelnek, miegymás). Mindezt korrekt fény és árnyékhatások egészítik ki. Környezeti hűségből tehát jeles, és történt némi fejlődés a forgalom szimulálása terén is. Különféle márkájú közúti járművel találkozunk, az állomásokon pedig animált karakterek várakoznak a lehetőleg menetrend szerinti érkezésre, ám a ki- és beszállás során nem lépnek be az – egyébként animáltan nyíló-záródó – ajtókon, hanem egyszerűen eltűnnek nagyjából a peronzár magasságában. Kissé kiábrándító látvány, holott ezt már az évekkel ezelőtti GTA részekben is sikerült megoldani, pedig ott nem a vonatozás volt a fő csapásirány.

Igazi, szénnel működő pöfögősökkel még a táj is sokkal festőibbé válik.

Az első fecske

Németországban nagy hagyománya van a vasútmodellezésnek. Nem meglepő, hogy december közepén onnan érkezett meg az első, interneten rendelhető kiegészítő, Series 143 - DB Regional-Express néven a German Railroads csapatától. Ebben a Hagen – Siegen vonalat rázzák gatyába, ahol immár valódi forgalom zajlik, a vonatok sokkal sűrűbben jönnek szembe, és az állomásokon is vannak várakozó szerelvények. Teljesen új még a BR 143-as mozdony a hozzá tartozó zöld-fehér kocsikkal, és 9 új küldetés is gazdagítja a játékot – mindezt 15 euróért.

A FIZIKA MINDENEK ELŐTT

Ageia PhysX – a kulcsszó, mely bosszantó hibái és számos hiányossága ellenére a Rail Simulator sikerének titka lehet. Ugyan a mozdonyvezetés eddig még kimaradt az életemből, ám készséggel elhiszem, hogy a játékban alkalmazott fizika teljesen megfelel a valóságnak. Roppant hitelesen terelgethetjük a járműveket a síneken, szinte érezzük a dízelmotorok izzasztó erőlködését egy-egy izmosabb kapaszkodón, vagy a csühögők kazánjaiban feszülő gőz erejét, amint szembeszállnak a tehetetlenségi erővel, nem beszélve a modern villanymozdonyok bámulatos erőtartalékairól és elképesztő fékezési potenciáljáról.

Ráadásul a nehézségi fokozat állítgatásával a kőkemény szimulációtól az egyszerű arcade vonatozásig mindent kipróbálhatunk. Ha akarjuk, mindössze két gomb nyomkodásával gyorsíthatunk/lassíthatunk, bekapcsolhatjuk a külső nézetben is látható sebesség- és teljesítményjelzőt. Ám, ha úgy tartja kedvünk, egy gőzösön egyenként szabályozhatjuk a szelepeket, kinyithatjuk a kazánt, és szenet lapátolhatunk, miegymás. A modern mozdonyok legnagyobb biztonsági vívmánya, az éberségjelző is bekerült a játékba. Ez úgy működik, hogy bizonyos időközönként a vezető kap egy jelzést, amire néhány másodpercen belül válaszolnia kell a megfelelő gomb megnyomásával, ellenkező esetben vészfékezésben, majd a feladat végén az utasok elégedetlen értékelésében „gyönyörködhetünk".

ÁTJÁRHATÓSÁG

Valami elképesztő, milyen szintű instant átjárhatóságok kerültek a játékba. Egy példa: megyünk a pályán, mögöttünk a csigalassúsággal döcögő tejes vagonokból álló tehervonat kerget az őrületbe. Szemben csábító sebességgel érkezik egy expressz, mi pedig egyszerűen – á la natúr a képernyőn egyetlen egérkattintással – átváltunk a másik szerelvényre, hagyva hogy az AI küzdjön tovább a tejszállító tartálykocsikkal.

Egy másik példa: pöfögünk a gőzössel a havas tájon, amikor észrevesszük, hogy néhány faág benyúlik a pályára. Ismét csak egyetlen kattintás, és máris a szerkesztőmódban vagyunk, nekiláthatunk gallyazni. Persze ennél drasztikusabb módosításokat is tehetünk, új házikókat építhetünk, megváltoztathatjuk a nyomvonalat.

Konklúzióként: kissé felemás, hiszen számos dolgot sikerült megvalósítani a Rail Simulatorban, sok minden remekül sikerült, ám végig az volt az érzésem, hogy több volt a témában, nem valósították meg maradéktalanul a lehetőségeket, végig egyfajta hiányérzet lengte be a játékot. Hogy ennek ellenére nem pontozom le jobban, az a tényleg remek szerkesztőmódnak köszönhető, ami magában hordozza annak lehetőségét, hogy a hiányosságokat a rajongók hamarosan betömködjék.

PC GURU

GRAFIKA	08
ZENE	08
JÁTÉKÉLMÉNY	08

A jelenlegi legjobb, legrealisztikusabb vonatszimulátor, bosszantóan kevés pályával, szerelvénnyel és küldetéssel. Szerencséjére a valósághű fizika és a küldetésszerkesztő várhatóan el fogja vinni a hátán, főleg hogy az arcade elemek szélesebb körben népszerűvé tehetik. Nincs jobb alternatíva...

JULIUS

PRO:

+ jól skálázható nehézség
+ mindent tudó szerkesztő mód
+ valósághű fizika

KONTRA:

- nagyon kevés pálya és mozdony
- még annál is kevesebb küldetés
- hosszú töltési idő

JÁTÉKÉLMÉNY:

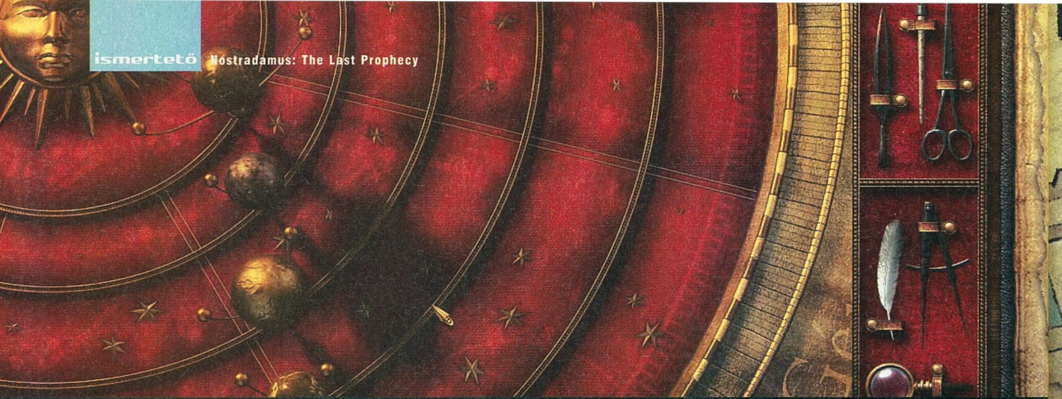
8.1

A terepasztalosok és az arra csak vágyók számára a legjobb virtuális alternatíva, ha belelendülünk, akkor igen jól elleszünk vele sokáig.

LOCO MANIA	80%
TRANSPORT TYCOON DELUXE	87%
SID MEIER'S RAILROADS	79%

PGO GYORSLINK: 220

GÉPIGÉNY: WIN XP/Vista, 1,7 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB VGA, 6 GB HDD



Ezt jósolta volna...? írta · Stöki

Nostradamus: THE LAST PROPHECY

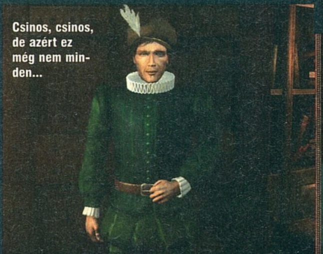
fejlesztő > Kheops Studio kiadó > MC2 Ent. web > www.nostradamus-thegame.com

A játékipar régi krédója, hogy a klasszikus kalandjáték halott műfaj, hogy a kalandelemek beépültek más műfajokba, és önmagukban nem képesek elvinni a hátukon egy játékot. Erre szépen rácáfolt tavaly az újjászületett Sam & Max sorozat, de azért nem lehet ebből elhamarkodott következtetéseket levonni. Ahhoz viszont nem kell szakértőnek lenni, hogy megállapítsuk: a régi, unalmas megoldások ismételgetése biztos zsákutca, a Kheops Studio fejlesztői mégis ezzel próbálkoznak.

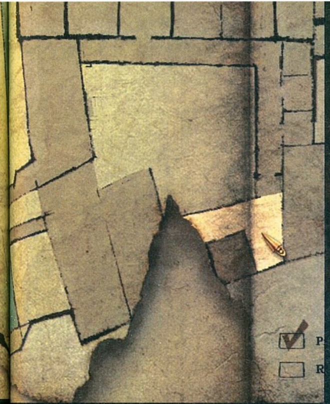
A kis francia cég évi 2-3 kalandjátékot dob piacra, ami játékipari léptékkel mérve futószalag-termelést jelent. Ezek a programok a kilencvenes évek közepén viharos és rövid karriert megélt logikai point'n clickeket próbálják életben tartani, vagyis azokat a kalandjátékokat, amelyekben a cselekmény adta rejtélyeket sokszor logikai fejtörők váltják ki. Úgy gondolom, hogy ez a műfaj a Myst-szériával meg az összes többi klasszikussal sem ér a hagyományos, dialógusokban gazdag, a történettel elbűvölő kalandjátékok nyomába. Ezt a Kheops Studiónál is így vélhetik, mert a The Last Prophecyben igyekeztek vegyíteni a két iskola tradícióit – meglehetősen ügyetlenül.

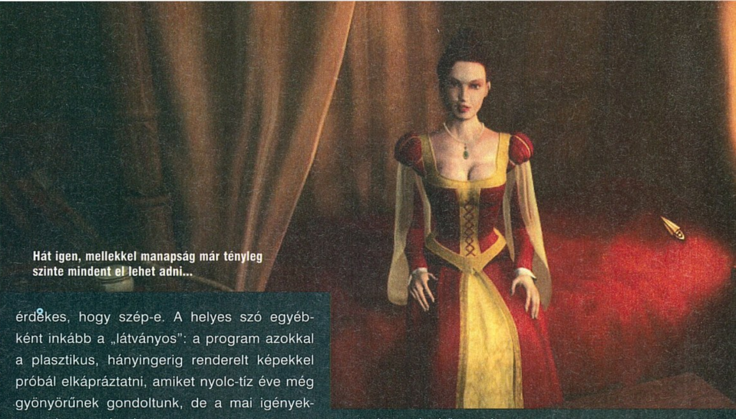
FŐZŐCSKE, DE MINEK

Mint a cím mutatja, a program a híres francia jós és orvos, Nostradamus korába, a 16. század végére kalauzolja a játékost. A derék tudóst – aki próféciáival pár száz évvel később hazánkban is sikeresen meghülyítette az okkult csacskaságokra fogékonyakat – egy borús napon maga a királynő, Medici Katalin keresi fel, hogy a segítségét kérje. A koronás fő környezetében titokzatos gyilkosságok történnek, borús versikék tűnnek elő, amelyek katasztrófát jövendölnek, és mint később kiderül, az egyház is ott mocorog a háttérben. Minden adott tehát egy jó kis da Vinci-kód-utánérzéshez – játékidőnk egy jelentős részét mégis házimunkával fogjuk tölteni. A fejlesztők ugyanis nem törődtek azzal, hogy izgalmas krimit kerekítsenek a cselekményből. Kevés a szereplő, alig van dialógus, és a sztori fordulatai is felejthetők. Kárpótlásul félórákat kell eltöltenünk azzal, hogy a főhősből, Nostradamus lányából fiút varázsoljunk (és onnantól álruhában is közlekedhetünk, ami remek ötlet, de sajnos a játék alig használja ezt ki), vagy hogy különböző főzeteket, orvosságokat és egyszerű étkeket készítsünk. Helyenként úgy éreztem, hogy egy háztartásbeli-szimulátorral játszom: rohangáltam hozzávalók után, lekvárt főztem, de a csúcs az volt, amikor a kenyérdagasztó gép egy törött alkatrésze helyett magamnak kellett egy kovácsműhely üllőjénél újat készítenem – világos, hogy ezek a legfontosabb teendők, amikor a királyi családra a történelmet megváltoztató veszély leselkedik. A főzőcskézés mellett azért akad néhány – inkább szép, mint eredeti –, az asztrológiai jegyekkel és kelta



Csinos, csinos, de azért ez még nem minden...





Hát igen, mellékkel manapság már tényleg szinte mindent el lehet adni...

rúnákkal játszó feladvány, amiket logika helyett többnyire a megfelelő nyomok összeszedegetésével lehet megoldani.

LOVE ME, RENDER

A játék tehát nem túl okos – és kalandjátékról lévén szó ezek után nem különösebben érdekes, hogy szép-e. A helyes szó egyébként inkább a „látványos": a program azokkal a plasztikus, hányingerig renderelt képekkel próbál elkápráztatni, amiket nyolc-tíz éve még gyönyörűnek gondoltunk, de a mai igényekhez képest már túl üresek. A Rivenben ezek még elmentek, de a The Longest Journey után nyolc évvel már hadd ne kelljen hanyatt esnünk attól, hogy a fafelület textúrája tisztára olyan, mint egy fafelület. A környezet szinte halott (lásd csak a mellékelt képeinket), szellemvárosban haladunk állóképről állóképre a szintén eléggé idejétmúlt szakaszos mozgással, háttéranimáció alig akad. Az utunkba akadó néhány szereplő illik a díszletekhez: élettelenek, az arcanimációjuk pedig olyan minimális, hogy egy közepesen összerakott panoptikum viaszbábjai is lejátszanák őket a monitorról. Kár, mert meló azért ebben a környezetben is van, és a történelmi és fikciós elemeket is jól ötvözték a készítők a képekben. A zene ezek után a játék egyik erőssége, mert kellemesen a háttérben marad, csak egy ponton volt nagyon zavaró, amikor a középkori hangulatú muzsikából kihallottam az elektromos gitár jellegzetes pengését. Sok gond van tehát a játékkal, de leginkább az, hogy az égadta világon semmivel nem emelkedik ki az elmúlt évtizedben megjelent hasonló, történelmi álcába bújtatott renderkép-gyűjtemények közül. Csak fanatikusok számára nem időpocsékolás, a többiek inkább várják meg a Sam & Max következő epizódját.

> **“Ha már kaland, akkor legalább valami kalandélmény legyen benne. Főzni jobb a konyhában...”**

Ha elakadtál...

1.) Férfiruhát összeszedni eléggé magától értetődik, bajszot viszont sehol nem találunk – ezt úgy szerezhetjük meg, ha a parókából levágunk egy darabot.

2.) Néhány recepthez kelleni fog víz is, de a kút vödre leszakad. A szakadt kötelet cseréljük ki és kössük a végére a kosarat, amiben az almákat találunk – ezt használhatjuk vödörként.

3.) Mandragóragyökereket éjjel az akasztófa alatt találunk.

4.) A horoszkópon először a csillagjegyek neveit és szimbólumait kell összepárosítanunk, majd a bolygókét. Ezután használjuk a körzőnket és a pennánkat.

5.) Jean Aimé kulcsát úgy szerezhetjük meg, ha Madeleine-ként beszélünk vele, és amíg elfordul, az agyagba nyomjuk a kulcsát. A mintáról ezután a kováccsal készíttethetünk egy kulcsot.

6.) A bolygós tábla megoldása: Hold – 26 fok a Kosnál, Merkúr – 6 fok a Baknál, Vénusz – 24 fok a Skorpiónál, Mars – 16 fok a Baknál, Jupiter – 4 fok a Mérlegnél, Szaturnusz – 10 fok a Halaknál

7.) A földalatti alagútban mindenképpen mentsünk, mielőtt berakjuk a sírtábla hiányzó részeit! Ezután a pajzsot a fejünk fölé tartva kell kirohannunk.

8.) A kardot mindenképpen eddzük meg a kovácsnál.

9.) A játék végén időre kell több rejtvényt is megoldanunk (mentsünk!): először egy pentagrammát kell összeraknunk (egyszerű forgatós puzzle), aztán a próféciát kell dekódolni (a kódszó Madeleine), majd a kódszó betűit kell kiforgatnunk a kápolna oszlopfőin a rúnákkal.

A játék legalább annyira izgalmas mint ez a tájkép...

pc guru

GRAFIKA	06	
ZENE	07	
JÁTÉKÉLMÉNY	05	

Az ilyen sótlan klónok járultak hozzá a kalandjátékok mellőzéséhez. Nem ajánljuk csak azoknak, akiknek célja, hogy minden egyes kalandjátékot kijátszanak, ami létezik.

STÖK!

PRO:

+ néhány feladvány

KONTRA:

- idejétmúlt
- élettelen környezet és szereplők
- főzőcskeszimulátor

JÁTÉKÉLMÉNY:

6.8

Renderelt képekben tobzódó kalandjáték kevés ötlettel és olyan megoldásokkal, amelyek nem állták ki az idő próbáját.

SYBERIA	94%
THE SECRETS OF ATLANTIS	75%
GRIM FANDANGO	92%

PCG GYORSLINK: 1018

GÉPIGÉNY: Windows XP/Vista, PIII 800 GHz CPU, 1 GB RAM, 64 MB VGA, 1,6 GB HDD

Üdv a kárhozottak szigetén... írta · Darths

NEXT Life

fejlesztő > Future Games kiadó > The Adventure Game Company web > www.reprobates-game.de

Az immáron több mint nyolc éve létrejött cseh stúdió mindezidáig nem halmozta el játékokkal a nagyérdeműt, csupán két komolyabb kalandot készítettek (Black Mirror, Nibiru), ám a programozás mellett mások portékáinak hazai kiadásával is foglalatoskodnak. Azt tudjuk, hogy a cseh söröket világszerte ismerik és elismerik, viszont a játékiparban még van mit erősíteni: erre jelen cikkünk alanya, a Next Life is bizonyíték...

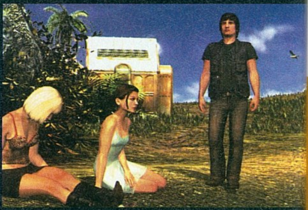
Már az elején fontos megjegyezni, hogy a játékot eredetileg Reprobates névre keresztelték alkotóik, így a cseheknél és a németeknél is ezen a néven ismerik, csupán az angol nyelvű verzió címét költötték át Next Life-ra, amit a nagy kalandgyáros bagázs, az Adventure Game Company vett a szárnyai alá. Felvezetőnek ennyi éppen elegendő, lévén egy B kategóriás alkotásról van szó; főként a harmatgyenge játékmenet és a zavaró hibák miatt. A ké-

Ha elveszettnek érezzük magunkat, az nem szimplán a barlang miatt lesz...

peken látszik, hogy a játék grafikája elfogadható: szép karaktermodellek és igényes 2D-s hátterek – nem is ezzel van a gond. A fő probléma a játékmenetben gyökerezik. Tudni kell, hogy a tradicionális point and click stílusra alapoz a program, a szokásos beszélgetős, tárgykombinálós scriptelt játéktechnikai megoldásokkal. De könyörgöm, hogyan? A mozgás körülményes és lassú, csak egyféleképpen lehet valamit megoldani és csak az előre megírt sorrendben, ráadásul a beígért ügyességi játékokból kevés van és azok is bénák. Az in-game akciójelenetek egyenesen röhejesek, viszont érdekes, hogy az átvezető mozik megvalósításába nem lehet belekötni: szépek, jó minőségűek – viszont azt még most sem értem, hogy minek bejátszás a gumicsizmánkról, mikor átsétálunk egy nagyobb pocsolyán...

A játék nekem túlságosan „összetákolt" benyomást keltett, amitől az én érzékeny lelkem hamar megrogyott és a játék első pár órája után már csak az táplálta bennem a tüzet, hogy hátha valami ízes csattanó lesz a végén, amiért megéri végigjátszani. Hogy lett-e azt nem árulom el, de természetesen végigjátszottam és kétségkívül a legerősebb ütőkártya a Next Life esetében a történet: Adam Raichl, egy 23 éves technikus épp úton van a mesés Karlovy Vary felé, amikor autójával belehajt egy tartálykocsiba. Amikor felébred, egy kis kunyhóban találja magát egy nagynak semmiképpen sem nevezhető szigeten, az óceán közepén. Itt különböző korokból származó emberek élnek, ám senki nem tudja, hogyan kerültek erre a helyre. Mindenki csak kóválygog és próbálja megérteni mi történt, de senkinek nem megy, mivel a nappalok túl hamar véget érnek. Ha hármat kongat a harang, mindenki mély álomba merül, és nyomasztó rémálmokat él át, aztán mikor újra felébredünk, mindenki a saját kabinjában találja magát üres zsebekkel, miközben azon mélázik, lesz-e újabb reggel...?

A végét szerintem összecsapták – ahogyan az egész játékot –, de összességében jó kis történet volt egy ilyen kalandhoz, erős Lostos beütéssel.



A sztori adott egy remek alaphangulatot a cucc-nak, amihez helyszínek és a grafika is hatásosan asszisztált, ám játéktechnikai csúfosságok, vagy például a helyszínek háttérmuzsikáinak a hiánya miatt még a tíz éves Grim Fandango is körberöhögi szegény Next Life-ot!

pc guru

GRAFIKA	07
ZENE/HANG	03
JÁTÉKÉLMÉNY	04

A Next Life egy meglehetősen "tákolmány" kalandjáték, aminek egy része megüti azt a bizonyos mércét a másik fele meg nagyon nem. Sajnos ez utóbbi van fölényben, így hiába a jó sztori és az ügyes grafikus motor, ha legszívesebben a fejedet a falba vernéd, annyira kiborító tud lenni.

DARTHS

PGO GYORSLINK: 400

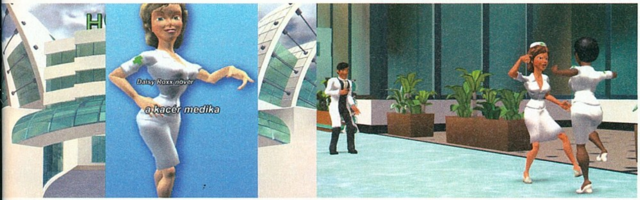
4.4

GÉPIGÉNY:
Processzor: P4 2 GHz
Memória: 768 MB RAM
Oprendszer: XP/Vista
Video: 128 MB, Shader 2.0
Szabad hely: 1,7 GB HDD

A magyar beteg **írta · Miguel**

Hospital TYCOON

fejlesztő > Deep Red Games
kiadó > CD Projekt
web > www.cdprojekt.hu



Az orvosok világát sokan ismernék meg szívesen, az egyetlen akadály az, hogy az orvosi kifejezéseket legtöbbször akkor sem értjük, ha magyar szövegkörnyezetben halljuk őket. Ez hatványozottan igaz akkor, ha valamilyen más nyelven, mondjuk akár angolul mondják azt, hogy „kis rutin". Így hát kifejezetten jó ötletnek tartom, hogy a CD Projekt teljes lokalizációval adja ki itthon a Hospital Tycoont, ezt a világszerte mérsékelt sikert elérő játékot – viszont legalább e ténynek megfelelő áron. Az utolsó két, általam részletesebben megvizsgált, magyarított játékkal ellentétben a HT doboza és kézikönyve mind nyomdai minőségében, mind a fordítást tekintve jól vizsgázik. Nincsenek elgépelések, a mondatok magyarosak, bár néha be-becsúszik egy felesleges felkiáltójel, vagy vessző, de mindent összevetve ez legyen a legrosszabb fordítás, amit kézikönyvben valaha látunk. A játék fordítása is többségében remek, a betegségek nevei például hangulatosak és hozzák az angol eredeti humorát. Az átvezető képsorok feliratában néha láthatunk magyartalan megoldásokat, felesleges névelőket („Itt egy legmodernebb eszközökkel felszerelt kórházban...", hogy rögtön a második mondatot idézzem), de a szereplők szövegei (a játék utasításai) jól megfogalmazott, kerek egészek, és ami fontos: a karakterek nem lógnak ki a szövegbuborékokból, és nem futnak le a gombokról. Aki eddig gondolkozott azon, hogy megveszi, az örülhet: a magyarítás jobb minőségű, mint amit egy ilyen szintű játék megérdemelne.

A magyarítás olyan jóra sikeredett, hogy még a nővérkék is táncra perdültek tőle.

pc guru

FORDÍTÁS	09
SZINKRON	00
STILUS	09

Az alapjátékról anno már megemlékeztünk, de az más tészta. Amit kapunk, tisztességes munka, kisebb hibákkal, de még így is jóval több energiát fordított a kiadó a magyar változatra, mint azt a játék népszerűsége megkívánná.

MIGUEL

PGO GYORSLINK: 357

9.0

GÉPIGÉNY:
Processzor: P4 1.6 GHz
Memória: 512Mb RAM
Videó: GeForce 6600 / Radeon X1300
Szabad hely: 750MB

Száguldás szinkronnal **írta · Miguel**

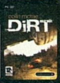
Colin MCRAE DIRT

fejlesztő > Codemasters
kiadó > CD Projekt
web > www.cdprojekt.hu

Egy autószimulátor lefordítása szintén kézenfekvő: telis-tele van olyan szakkifejezésekkel, amit az átlagember a sikeres műszaki vizsga ellenére sem ért, és bizony nekik sokat segíthet, ha legalább a magyarázat valami általuk is beszélt nyelven zagyvál a differenciálműről. A csomagolás több mint igényes, és jól példázza, hogy mennyivel jobb, ha csak magyarul írunk a hátsó oldalra. A kézikönyv példát mutathat a jövőben megjelenő magyar nyelvű játékoknak: érthető, magyaros fordítás, a vezetési technikák rész pedig még annak is segít a kanyarvételi okosságok megértésében, aki még soha nem aludt el Forma-1-es közvetítésen. A játék teljesen szinkronizált (illetve az indításkor megjelenő másolásvédelmi infók nem, ez sajnos hiba), ami egyrészt jó, mert nem kell fura kiejtésű britekkel vesződni, másrészt rossz, mert rögtön kiderül, hogy micsoda hülye sódert lök a fickó. Könnyen lehet, hogy a magyar nyelvben annyira nem megszokott „Héjj" és „Ááá" kihagyása segített volna, de összességében a fordításra és a szinkron minőségére nem lehet panasz. Egyetlen nagy szívfájdalmam a navigátor hangja: angol eredetiben a sisakmikrofonon keresztül, torzítva halljuk a jobb kettes sodróst és a többit, a magyar változatban viszont a fickó égi hang módjára, kristálytisztán és az útviszonyoktól független tónusban közli velünk az előttünk álló nehézségeket. Összességében a Dirt több és jobb lett a magyar változatban, árban pedig a szokásos CD Projekt szintet hozza. Még ilyet, urak és hölgyek, még ilyet!

pc guru

FORDÍTÁS	10
SZINKRON	08
STILUS	08



A játék önmagában sem volt már rossz, de a CD Projekt felhozatalából ez az eddigi legjobb, bár bosszantó hibák (pl.: navigátor hangja) még itt is akadnak. Ettől függetlenül a magyar változatot csak ajánlani tudom.

MIGUEL

PGO GYORSLINK: 841

9.0

GÉPIGÉNY:
Op. rendszer: XP/Vista
Processzor: P4 3 GHz
Memória: 1 GB RAM
Videó: 256 MB VRAM
Szabad hely: 13 GB HDD

Arany középút? Korántsem... írta · Flatline

The Golden COMPASS

fejlesztő > Shiny kiadó > Sega web > www.goldencompassgame.com

A Golden Compass neve ismerős lehet mindenki számára, hiszen azon túl, hogy mostanság adták moziban a filmváltozatot, jófajta regényeket is rejt a cím, természetesen fordított sorrendben, utóbbiból készült az előbbi. Bate infói alapján a film botrányosan borzalmas volt (mint a Macskafogó 2, de ez most nem tartozik ide, meg nem is én vagyok a filmes rovat szerkesztője), én pedig hiszek neki, mert egyébként biztos nem adta volna nekem. De azért szeretjük egymást, nem kell rögtön megijedni. Lássuk hát miként áll helyt a híresen rossznak ígérkező játék, abból kiindulva, hogy a film-játék adaptációk mindig iszonyatosan gyászok, kivéve a Chronicles Of Riddicket.

Ne számítsatok túl sok jóra. Azok, akik nem látták a filmet, vagy nem olvasták a könyvet, rettentő mód vakarózni fognak amiatt, hogy egy kukkot sem értenek a történetből. Nincsen semmiféle intro, leírás, bejegyzés, mely alapján ki lehetne bogozni, hogy mi a pékért is rohangálunk különböző idióta állatokkal alattunk/rajtunk az északi sarkon, eleinte egy fiú megmentéséért fáradozva, később magasztosabb célokért kaparva. Ez még nem is lenne gond, ha legalább lassanként adagolva próbálnák meg a készítők az egyszeri rózsaszín agyú játékos tudtára adni, hogy mi is történik, átvezető animációkkal, vagy számtalan más módon. Nem, az említett rózsaszín agy iszonyatosan gyorsan vörösen izzó méreggömbbé változik, és szempillantás alatt képes lesz bárki kettéharapni a DVD-t a játék dobozával együtt, magasról ejtve az esetleges következményeként eljövendő sérülésekre.

JÉGHIDEG SZTORI

Lyra Belacqua a főhősnő, akit olyan gyorsan fogtok elfelejteni, amennyire csak lehet. Rendben van, hogy nem lehet minden játékkarakter szexszimbólum is, de már eleve vicces, hogy az óriási Harry Potter láz mellett egyáltalán bármelyik mozistúdió is letette a voksát Lyra mellett. Sohasem gondoltam volna, hogy ezt fogom mondani, de akkor már inkább Harry könyörgöm. Csúnya, ráadásul állandóan kesztyűben van, rosszul van animálva, mindenféle haszontalan állattal nyomul, akik elsősorban a „skilljeit" testesítik meg, azaz tud picit repülni, információt szerezni, megkapaszkodni kiálló pályaelemekben Prince of Persia módjára (csak sokkal gagyibban) és így tovább. Egyszerűen még a hangja alapján sem lehet vele szimpatizálni, főleg úgy, hogy szinkronhangok javarészt gyerekektől származnak, irtózatosan nehéz megkülönböztetni, hogy éppen Lyra beszél, vagy egy még nem mutált szub tízéves szőrtelen kiskölyök. Aki jól tud angolul, még az is ráncolni fogja a homlokát, hogy éppen most akkor ki is szólalt meg, valamelyik kísérő társ, vagy Lyra.

APRÓSÁGOK

A mini játékok, melyek a rendkívül lineáris pályatervezés mellett megpróbálják színesíteni a játékot, rosszak, unalmasak, csak egy-egy

Az arany iránytű

Bár a könyvet legjobb tudomásom szerint senki nem olvasta a szerkesztőség tagjai közül, Sasával egy este fogtuk magunkat és jegyet váltottunk az Arany Iránytű című mozira. Bár ne tettük volna, vagy vettük volna inkább a kezünkbe a regényfolyam első kötetét, ugyanis a mozgóképes verzió több, mint kiábrándító.

Már amikor az első bemutató megjelent, akkor húztuk a szánkat egy kicsit (tessék csak viszszakeresni az idevágó Külvilág videót a DVD mellékletekről), de azt nem gondoltuk volna, hogy egy ilyen, a középszert is csak nagy jóindulattal súroló alkotással lesz dolgunk. Pedig elvileg minden adott volt a sikerhez: egy izgalmas trilógia, nagynevű színészek (Daniel Craig, Nicole Kidman) és egy nagy kalap pénz, ami azért nem árt, ha igazán monumentális filmet akarunk készíteni. Ám hiába voltak meg ezek az elsőre ígéretesnek tetsző elemek, a gyártó stúdió hiába reklámozta úgy a filmet, hogy ez a Gyűrűk Urához fogható élményt nyújt majd, amit kapunk, az valójában egy unalmas és különösebben még nem is látványos mozi. Ez főleg a lapos és homályos forgatókönyvnek és a mindenféle komolyabb atmoszférát mellőző rendezésnek köszönhető. A szereplők nem túl szimpatikusak, aki az lenne, azt alig látjuk, a beszélő állatok sem adják meg a szükséges pluszt és mindez a végére azt eredményezi, hogy csak ülünk a székekben, látjuk a filmet, de a gondolataink az idő körül forognak: alig várjuk, hogy vége legyen és kiszabadulhassunk a moziból.

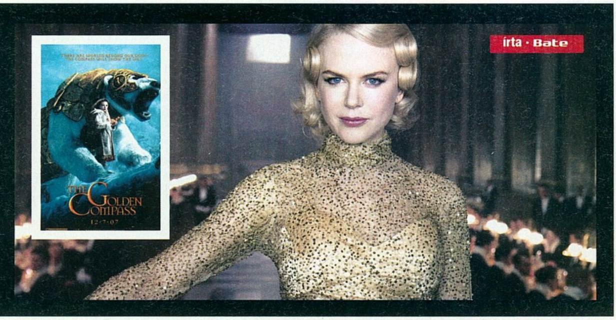
A játék egyetlen igazán értékelhető játékeleme az iránytű, kár, hogy ezzel sem megyünk sokra.

akad, ami szórakoztató, de az sem akkora dózisban, amekkorában a játékos arcába tolják a fejlesztők. El tudom hinni, hogy jó ötletnek tűnt kilométerhosszú pályákat tervezni, amikbe 4-5 ugyanolyan minijátékot is belesuvasztanak, de a gyakorlatban a kevesebb sokkal több lett volna. Egyensúlyozós, platform, logikai, miegyéb. A harcokat hivatottak színesíteni, hogy ne csak gombnyomogatásból álljon a kaland, mikor rendre újabb területekre érkezik a főhős. Eleve csak akkor fogtok pofozkodni, mikor a jegesmacit irányítva kell püfölni az ellenfeleket, Lyra majdnem minden esetben kislányosan, ésszel próbálja legyőzni az elé sodort ellenfeleket. Ezt úgy kell elképzelni, hogy a megfelelő időben megnyomott gombokkal adott animáció keretében szépen túljár ellenfelei eszén, és nem véres-trancsírozós módon, de harcképtelenné teszi őket. Az egyetlen jó ötlet a játékban a szintén filmhez kapcsolódó Lyra tulajdonában lévő Alethiometer (maga az Arany Iránytű), ami gyakorlatilag megmondja, hogy valaki igazat mond, vagy sem. Ahhoz, hogy jól működjön az eszköz, a hozzá kapcsolódó szimbólumok jelentésére kell rájönni és párosítani azokat a megfelelő jelekhez. Ez egész jó kis logikai játék, kár, hogy egy idő után már zsigerből tudni fogjátok, hogy melyik rajzolathoz melyik tulajdonság tartozhat.

JÉGCSAPOK, RECCSENÉSEK

A hangokról már ejtettem pár szót, egyedül a zene az, ami kiemelkedő az egész játékból. Phillip Pullman nagyon szép zenéket komponált a játékhoz, őszintén szólva sokszor olyan érzésem volt, hogy a játékra fordított büdzsé 95%-át ő kapta, a többit meg a maradék fejlesztő. Természetesen ez butaság, de legalább képet kaptok róla, mennyire gagyi az egész játék, leszámítva a zenéjét. Grafikailag sem okoz maradandó álmatlanságot, csakis rossz értelemben. Sok évvel ezelőtti vason is tökéletesen fut, így talán második, halvány pozitívumként ezt lehetne megemlíteni. A filmből bejátszott betétek, melyek helyenként igyekeznek bedobbantani a játékosok szívét, a történetmesélés hiányában értelmetlennek és haszontalannak tűnnek.

Összegzésképp szerintem nem kell túl sok mindent hozzáadnom még a korábban olvasottakhoz, a Shiny és nem utolsó sorban a Sega szégyene lesz a játék. Sajnos az Enter The Matrix óta mélységesen lenézem a Shinyt, az MDK és a Sacrifice óta nem sikerült maradandót alkotniuk, az ETM és a Golden Compass is kritikán aluli alkotás, sajnos az utóbbit még az sem menti meg, hogy esetleg sikeres a film.



pc guru

GRAFIKA	03	
ZENE	07	
JÁTÉKÉLMÉNY	02	

Sokat már nem tudunk hozzátenni a fentiekhez, egyetlen jótanács: semmiképpen se áldozz több figyelmet a játékra, mint ezen sorok elolvasása.

FLATLINE

PRO:

+ A zene az egyetlen olyan tényező amit van értelme pozitív jelzővel illetni

KONTRA:

- Minden más annyira szörnyű, hogy nincs is értelme sorolni őket

JÁTÉKÉLMÉNY:

3.2

A játék már első pillantásra sem túl bizalomgerjesztő, de ahogy haladunk benne előre, úgy lesz egyre borzalmasabb.

PGO GYORSLINK: 539

HARRY POTTER ÉS A FŐNIX...	84%
BEOWULF	63%
CHRONICLES OF NARNIA	81%

GÉPIGÉNY: Windows XP/Vista, 2.0 GHz CPU, 512 GB RAM, Nvidia GeForce 6200 Series/ATI Radeon 9500

Kínszenvedés a köbön irta · Miguel

SUDDEN STRIKE 3

fejlesztő > Empire Int. kiadó > Fireglow Games web > www.fireglowgames.com

Egy generáció irigykedik a munkámra, hiszen nincs más dolgom, mint játszani jobbnál jobb címekkel, aztán meg leírni, hogy milyen vélemény alakult ki bennem, mialatt nyilván remekül szórakoztam. Nos, lássuk, milyen az, mikor rossz dobozt kapok meg Bate asztaláról...

A Fireglow csapata mindent megtett, hogy kívánatossá tegye a II. világháborús stratégiák leggennyládább – nehézség terén – sorozatának újabb epizódját. Teljesen átdolgozták a grafikus motort, újraprogramozták a mesterséges intelligenciát, törekedtek a tökéletes történelmi hűségre, öt kampány (no meg a multi) erejéig hatalmas és pontos csaták lehetőségét biztosítva a vállalkozó kedvűeknek, sőt még egy kicsit könnyítettek is a dolgok menetén, hogy a kevésbé villámkezű és -agyú karosszék-generálisok is képesek legyenek tíz percnél tovább kitartani az ellenséges tűzben. Nem húzom tovább: leszámítva párezer fanatikust, senki, azaz senki sem lesz képes igazán élvezni ezt a játékot.

A LEGHOSSZABB NAP

A D-nap elnevezése tökéletesen illik arra az időre, amit ezzel a förmedvénnyel voltam kénytelen tölteni. Eleinte azt gondoltam, hogy a CoH és a WiC alatt ellustultam, elvesztettem azt a rutint, amivel a többi RTS-ben könnyedén nyitottam rést az ellenséges arcvonalon, építettem ki hídfőállást és közben folyamatosan nyomultam előre. Az első pár órában nehézről közepesre, aztán közepesről könnyűre véve a nehézségi szintet tudomásul vettem: kevés vagyok, mint U-booton a rácsos ablak, soha nem leszek képes felhozni a katonáimat Iwo Jima fövenyéről, vagy ha mégis, akkor képtelen leszek őket támadásra bírni a japán golyózáporban. Tudatos játékosként elkezdtem keresni, hogy mi az, ami miatt ez (ez? semmi!) nem sikerül.

Igen, a játék legalább annyira átláthatatlan, mint itt ez a térkép.

Elhagyni a partot, ahová megérkeztünk, betörni a vonalak mögé, több, mint nehéz feladat...

KÖDÖSÍTÉS

A fejlesztőknek sikerült a játéktörténelem legfrusztrálóbb látóhatár-kezelését leprogramozni: az angol „fog of war" kifejezés tényleg találó, ugyanis a látómezőnk nem egyszerűen változik, annál inkább gomolyog, lehetetlenné téve az ágyú pontos célzását, vagy egy támadás alaposabb megtervezését. Na persze, te béna, hát derítsd fel a tisztekkel vagy a mesterlövészekkel. Megpróbáltam, ennek következtében a játéktér bizonyos pontjain hamarosan térdig gázoltam eldobott távcsöves puskákban és véres tiszti váll-lapokban. A gép néhány szerencsés tévedést leszámítva rögvest

"Vérizzadás, düh, idegesség. Ez (is) a háborúval jár. De egy játékkal...?"

kiszúrja az előre küldött egységet, és azonmód a földbe is gyalulja. Próbáltam az amúgy fürge oldalkocsis motort bevetni: fékevesztett kattintgatás, némi káromkodás („Fordulj már, te átkozott barom, fordulj már!"), aztán egyszerűen csak legyintettem: a készítők céljai között nem szerepelt a könnyen mozgatható egységek készítése.

MÉRETES KÉKERES

Szeretem a nagy térképeket. El lehet rajtuk férni, változatos küldetésekre adnak lehetőséget, meg ha már világháború, akkor tudjak előni kilométerekre a nyolcvannyolcasaimmal. De azért

azt elvárni a játékostól, hogy egy 4 km^2-es pálya cirka 6 nagyobb és 13 kisebb pontjára figyeljen egyszerre, itt támadnak, ott visszavonulnak, aknák, lövészárkok, lerobbant a tank, elsüllyedt a naszád, kifogyott a benzin, kifogyott a lőszer – mindez néha szakaszosan ismétlődik. Értem én, hogy ez realisztikus, hogy az igazi tábornokoknak, emellett még gyomorfekélye és aranyere is volt, de könyörgöm: ez egyszerűen lehetetlen. Illetve nem, lesz a világon ezer ember, aki imádni fogja, és szép dolog az ő igényeiket kiszolgálni, de hogy nem ebből a bevételből építenek majd várat a tisztelt fejlesztők, az is biztos.

MESTERSÉGES „INTELLIGENCIA"

A játék honlapján veretes írás foglalkozik a játék Next7 névre keresztelt motorjával, és külön kiemelik, hogy az MI képes arra, hogy automatizálja az egységeink bizonyos tevékenységeit. Ez elsőre kitűnően hangzik, itt a megoldás az imént felsorolt problémák nagy részére – na persze. Hősies lőszeres teherautóinknak leginkább a csata legmostohább pillanataiban jut eszébe utánpótlást szállítani a tűzvonalban harcoló egységeknek – így hiába próbáljuk a munícióból kifogyott, ámde módfelett páncélozott, így az ellenség tüzét kiváltképp jól bíró tankot kivonni az első vonalból: mire észbe kapunk, már csak a festői rommá lőtt ex-teherautóhoz tudunk odatolatni. Ugyanez a helyzet a műszakiakkal, a szanitéccel és minden egyéb, hasonló céllal bíró egységgel. Némi kattintgatással persze kikapcsolhatjuk a gép ötletpetárdáit, de vajmi keveset érünk vele, ha a borzasztó útkeresés megnehezíti (mit szépítem, ellehetetleníti) egységeink hullámokban való bevetését. Amikor két, egymással ellentétes irányban közlekedő harckocsiosztag találkozik, szemtanúi lehetünk a vakok és sánták keringőjének, hatalmas fémszörnyek fogcsikorgató balettjének, és valóban, az útkeresés az a szó, ami a legjobban lefedi az egységek tipródását.

FAPAD

A grafikának finoman szólva is jól áll a távolság. Több előnye is van annak, ha madártávlatból figyeljük a játékteret: egyrészt a pályából akár három-öt százalékot is látunk egyszerre, másrészt nem derül ki, hogy a gyalogos egységek animációja egyértelműen a Cannon Fodder című, '94-es klasszikus „feljavított" változata. Persze kit érdekelne az, hogy a játék kidolgozottsága parszekekre helyezkedik el Company of Heroes minőségétől (jól hallom, valaki azt mondta, World in Conflict?), ha nem egymástól megkülönböztethetetlen, barnás papírmasénak álcázott „katonák" rohangálnának a képernyőn? Ráadásul azért 2007 végén meglepő, ha egy játék nem igazán tudja jól lekezelni, ha valaki az egérrel próbálja megváltoztatni a kamera szögét, és bosszantó, amikor a rossz nézőpontkezelés miatt nem szúrom ki a csenevész fa mögött megbújó kétpixelnyi foltot, aki aztán egy darab kályhacsővel egy szál magában ledarálja három tankomat. Persze az első ilyen után az ember rommá lövi az erdőt az utolsó ártatlan tujáig, de a pofátlanság teteje, mikor a gép a fejlesztők grafikai félmegoldásaira építi a taktikáját.

KORHŰ(LYE)

Végszóként meg kell említenem, hogy a magamfajta kocatöris semmi kivetnivalót nem talált a történelmi hűségben, sőt talán ez volt a játék egyetlen erős pontja. Persze biztos lesznek, akik pár hétnyi játék után megcáfolják ezt az állítást (is), de sebaj, legalább majd tudom, hogy ki az a húsz ember, akinek ez a program készült. Egy biztos: nem a tömegeknek, azon belül pedig nem nekem.

pc guru

GRAFIKA	07	
ZENE	08	
JÁTÉKÉLMÉNY	04	

Biztos akad majd, aki szereti, de túl kezelhetetlen, túl csúnya és túl nehéz ahhoz, hogy földi halandók közt is sikert érjen el. Talán lesz majd pár könnyebb és szebb mod hozzá, de arról nem én írom majd a tesztet, az biztos...

MIGUEL

PRO:

+ mazochisták imádni fogják

KONTRA:

- "fog of war"
- döbbenetesen nehéz
- átláthatatlan harc óriási térképeken

JÁTÉKÉLMÉNY:

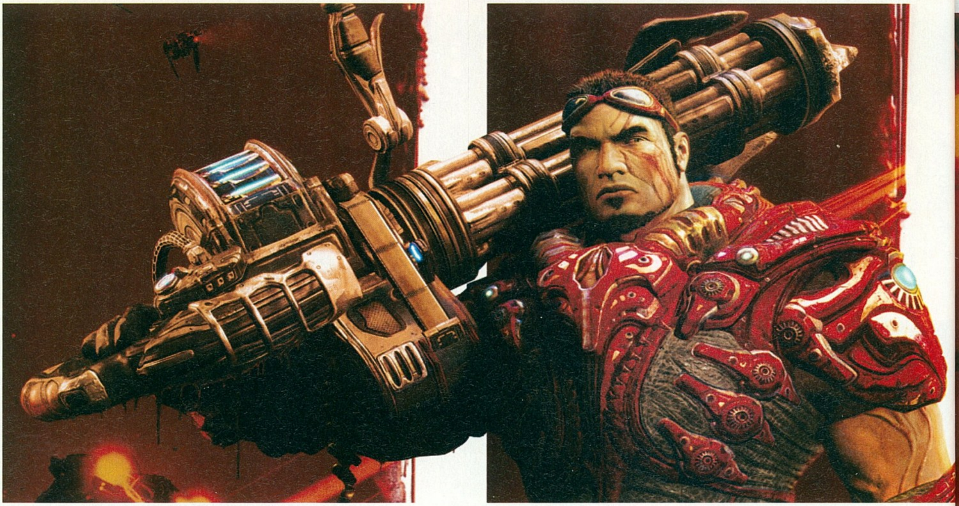
6.3

Az elején az ember lelkes, aztán a játék kiöli belőle a jókedv utolsó szikráját is, míg végül csak egy egércsapkodó zombi ül a monitor előtt.

PGO GYORSLINK: 493

COMPANY OF HEROES	92%
WORLD IN CONFLICT	89%
FRONTLINES: FOT	69%

GÉPIGÉNY: Windows XP; 2,8 GHz CPU 1 GB RAM, nVidia GeForce 5200 vagy ATI Radeon 9500



Kiképzés kezdőknek és haladóknak írta · Grath

UNREAL TOURNAMENT 3
tippek-trükkök

A szerkesztőség sok évvel ezelőtt két táborra szakadt: voltak az oktondi Quake-fanok és az intelligens Unreal Tournament-rajongók (a jelzőket ízlés szerint cserélgethetjük). Sem a Counter-Strike, sem a Battlefieldek nem tudták teljesen elcsábítani e megszállottakat, és úgy tűnt, a háború örökké tart majd. A 2007-es év vége azonban – úgy tűnik – lezárta a háborúskodást, hisz abban mindenki, még az elvakult Quake-hívő Sasa is egyetértett, hogy az UT3 jobbra, élvezetesebbre sikerült, mint a Quake Wars (hiába, meglátszik, hogy az id csak produceri szerepet töltött be). Azonban a küzdelem lezárása mellett még egy következménye van az UT3 megjelenésének: a PC Gurutól e téren megszokott tippcsokor a játékhoz, hiszen ezt mindhárom eddigi résznél eljátszottuk, és most sem hagyhattuk ki.

Ami a gépigényt illeti, nem venném el szerkesztőtársam, Joc kenyerét, aki valószínűleg felvágná az ereit (vagy ami még rosszabb, az enyémeket) amatőr hardver-elemzésem láttán. Az mindenesetre biztos, hogy Shader 3.0-ás videokártya nélkül ne is próbálkozzunk, de a megadott hivatalos minimum gépigény (2GHz processzor, 512 MB RAM, 128 MB VRAM) ezúttal nem durva alábecslés, ezen a konfigon tényleg elkocog a játék. Minimum beállításokon természetesen, és főként a kisebb pályákon, de hát ez valahol érthető is. A Warfare játékmódhoz azonban már durvább gép kell, itt az 1 GB memória is kevésnek bizonyult helyenként, és a videokártyák közül sem árt egy pár generációval fejlettebb.

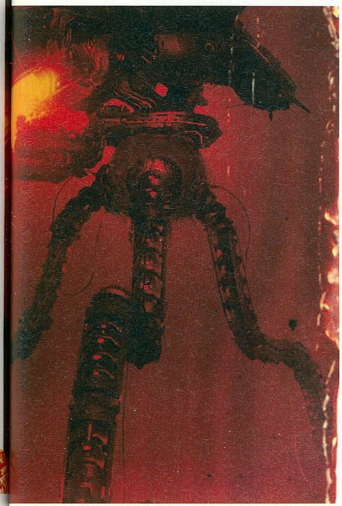
BÜTYKÖLÉS

A tippnek nem igazán nevezhető „minél jobb géped van, annál jobban fut a játék" leírás után lássunk néhány konkrétabb ügyet, okosságot, melyekkel egyrészt a teljesítményünk javulhat, másrészt pedig a gépünkét tudjuk jobban kihasználni.

Sok gond van az Unreal 3 motorral az antialiasing, azaz élsimítás terén, és erre még az Epicnek is csak az a válasza, hogy Vista alatt, DX10-es módban nemsokára ez is elérhető lesz. Addig két lehetőség van azoknak, akik elég bivaly géppel rendelkeznek ahhoz, hogy erőltessék a dolgot DX9-es környezetben. Az első metódus csak a GeForce 8-as sorozat tulajdonosainak kedvez, a legújabb Forceware Control Panelben már van egy külön UT3-as profil, ezt elindítva már kierőszakolható az AA. A másik megoldás inkább átverés, de cserébe sokkal kevesebb erőforrást vesz el: ha a ProstProcessing beállításokat Vividre (élénk) állítjuk, a recék jó része eltűnik a képernyőről. Persze még mindig ott vannak a külső programok, mint az nHancer (compatibility mode

Több pálya, mint nap

Az UnrealEditor mindig is rendkívül népszerű volt a kreatív mészárosok körében, és persze ez alól az UT3 sem kivétel. Már most, alig hetekkel a megjelenés után egy rakat pályát tölthetünk le a játékhoz. Persze ezek jó része kisebb deathmatch-helyszín, vagy régi pályák remake-je (persze DM-Hardcore-ból sosem elég), de nem kell sokat várni a jobb dolgokra, no meg a modokra. Utóbbiak tekintetében a mods.beyondunreal.com oldal számít mindenhatónak, a szimpla pályák terén pedig leginkább az utforums.epicgames.com. Aki esetleg maga is pályákat, vagy más kiegészítőket gyártana, és úgy érzi minőségi munkát végzett, küldje el nekünk is a művét, közzé tesszük a DVD-n!



45), amelyekkel bármilyen játékon AA-effektet idézhetünk elő – ha bírja a gépünk.

Az 1.1-es patch-ben már lehetőség van a FOV, vagyis a látószög megváltoztatására, és ha profin akarjuk nyomni az UT-t (vagy bármilyen kompetitív, gyors ütemű FPS-t), akkor érdemes ezt kicsit feljebb tornászni az alap 90 fokról olyan 100-110 fok tájékára. Ha el akarsz szédülni, érdemes lehet egy 180 fokos beállítást kipróbálni, nem akármilyen élmény ebből a szemszögből bepróbálni a játékot.

Aki már próbált mélyebben belemászni korábban valamilyen Unreal-motoros játék rejtelmeibe, az már tudhatja, hogy a beállításokat tartalmazó .ini kiterjesztésű fájlok millió olyan opciót rejtenek, melyeket a játékon belülről nem módosíthatunk. Az UT3-mal is ez a helyzet, az UTEngine.ini és az UTGame.ini (a dokumentumoknál megtalálható UTGame/Config mappában rejtőznek) rejtik a finomhangolás lehetőségét. Ezekben millió opció található, szóval ezek kitárgyalásába most nem mennénk bele, mindenesetre, ha van biztonsági másolatunk a fájlokról, túl nagy bajt nem csinálhatunk a változók átírásával. Egy tippet azért adnánk saját tapasztalat alapján: a MinDesiredFrameRate beállítás, ami elvileg menet közben kapcsolna ki és be effekteket, hogy egy bizonyos sebességnél lejjebb ne menjen a képfrissítés, egyszerűen nem működik, úgyhogy erre ne számítsunk...

Csak csalóknak!

Ha nem akarunk szórakozni az egyjátékos-móddal, pár kóddal megnyithatjuk az összes elérhető harcost, akiket aztán használhatunk az online összecsapásokban is. Két kódot a karakterválasztó képernyő Karakter Megnyitása (Unlock Character) menüpontjánál lehet beírni, ezek a következők: phayder, jihan. A többi harcost a főmenüben, az F10 gombbal előhozható párbeszédablakba beírt unlockallchars kóddal lehet megnyitni. Ha mégis a sztorimód mellett döntünk, de nincs erőnk legyűrni valamelyik pályát, használhatjuk a következő kódokat is (a ~ gombbal hívhatjuk le a konzolt) – ezek persze multiban nem működnek: LOADED (minden fegyver teli tárral), Playersonly (a botok lefagynak), Ghost (átmehetünk a falakon), Fly (repülés), GOD (halhatatlanság), Teleport (ahova néz a célkereszt, oda teleportálunk), Walk (Ghost és Fly hatásait szünteti meg).

TÖKÉLETES TRÜKK

A korábbi Unreal Tournament tippekben játékmódonként és pályánként lebontva is adtunk tanácsokat, most erre egyrészt hely se nagyon van, másrészt pedig az Epic sem fogta vissza magát, és az alapjátékhoz csatolt közel ötven pálya is bőven felülmúlja az eddigiek mennyiségét (szóval ha nagyon belemerülnénk, akkor egy korrekt kisregényt is össze tudnánk hozni a témában). Az egyjátékos-mód ezúttal tényleg alkalmas ezek kitanulására, hiszen nem elég, hogy mindegyiket be fogjuk járni a Necrisek szétverése során, de mindegyikhez kapunk tippeket, mindegyiknél felhívják a figyelmünket az extrákra (mint a trükkösen megszerezhető járművek, kinyitható kapuk, extrém csapdák). Már csak emiatt is érdemes végigverekedni magunkat a sztorin, no meg persze az átvezető jelentek tesztoszterontól csöpögő macsó pillanatai miatt is.

Ami a játékmenetet illeti, az új necris járműveken kívül a legnagyobb újítás a légdeszka (a teleport helyett a nyílt pályákon). Mivel mindig ezzel éledünk újra, sűrűn fogjuk használni – egyrészt a gyors felfegyverkezésre, másrészt pedig a frontvonalra kerülésre (nyilván így érdemes zászlót is rabolni, de hát ez magától értetődő). Érdemes kitanulni az egérrel való finom manőverezést és a cikkcakkos suhanást, hadd szenvedjenek meg velünk a mesterlövészek! Apropó, azt tudtad, hogy lehet trükközni is a deszkával? Igen, csak guggolj és ugorj, és nyomogasd az egérgombokat. Ezek a hirtelen mozdulatok néha az életünket is megmenthetik!

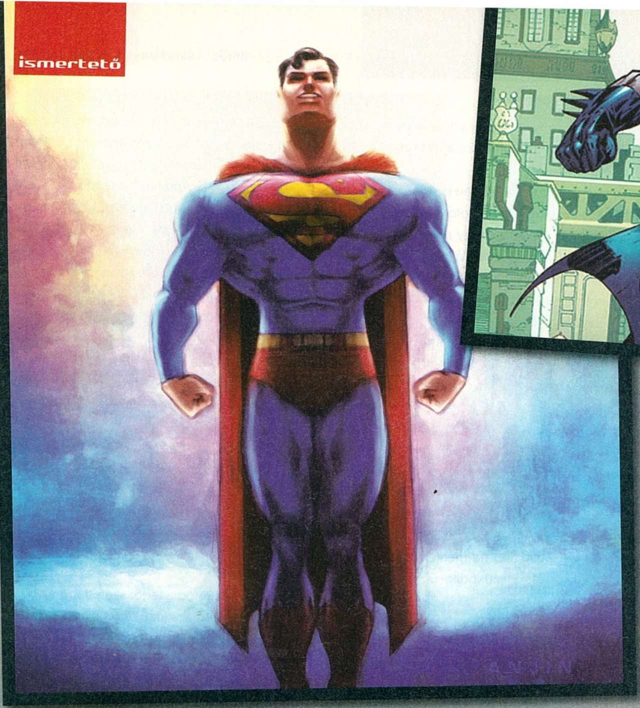
Egy másik fontos dolog, és ezt szerencsére (avagy sajnos, ha a csapattagokról van szó) csak kevesen használják, hogy visszatért a korai Unreal Tournamentek egy mókás húzása, a halottnak tettetés (F gomb). Én ezt főként CTF-ben, védekezőként szoktam használni, elég egy olyan helyen lerogyni, ahonnan jól belátni a zászlót, majd amikor a gyanútlan ellenfél röhögve felveszi azt, már bele is csapódik a hátába három rakétánk. Nem túl etikus, ezzel nem szerzünk sok barátot, viszont hatékony, és a frageket tekintve igencsak sokat profitálunk belőle. Arról nem is beszélve, hogy milyen vicces, amikor tevékenységünkkel az egész ellenséges csapatot pánikba kergetjük, és onnantól kezdve lőszer-hegyeket áldoznak az összes valódi hulla széttrancsírozására. Ja, és még egy figyelmeztetés: a botokat ezzel nem tudjuk átverni, ne is próbálkozzunk náluk.

HÁBORÚ

A Warfare játékmód a legösszetettebb az UT3-ban, lényegében az előző rész Onslaughtjának továbbfejlesztése. Itt is kis bázisokat kell elfoglalni, azok kiépülését itt is lehet gyorsítani a linkgunnal (oppardon, plazmavetővel), és itt is csak akkor győzhetjük le az ellenfelet, ha a mi bázisunktól az övéig építünk ki egy vonalat a bázisokból.

A legfőbb eltérés a gömbök megjelenése, melyekből minden csapat egyszerre csak eggyel rendelkezik, és ezt a főbázison lehet felvenni. Csak gyalog vagy légdeszkával szállítható, és ha sikerül egy semleges vagy ellenséges bázisra szállítani, azt azonnal elfoglalja és a miénkké teszi. Épp ezért ezek a gömbök aduászok a küzdelmekben, úgyhogy amíg nem ismerjük ki az adott pályát, érdemes nem felkapni és ide-oda céltalanul császkálni vele, mert előbb-utóbb egy csapattársunk fog agyonlőni...

Érdemes odafigyelni a szabadon álló, a végső győzelemhez nem feltétlenül szükséges bázisokra, melyek valami tápos bónusszal ajándékozzák meg az őket elfoglalókat. Ez lehet egy szupererős jármű (mondjuk egy csáposultradurva darkwalker lépegető), egy okosan elhelyezett ágyú, egy számunkra előnyös útvonal megnyitása, vagy éppen egy extra gömbtermelő hely megjelenése. Ezeket mindenképpen érdemes elfoglalni, ha támadásban vagyunk, azért, mert ezek általában ezt segítik, ha pedig védekezésben, akkor azért, hogy nehogy ellenünk tudják fordítani őket. Ne feledjétek: bár néha szükség lehet a védekezésre, a háborút itt, a valós élettől eltérően általában az nyeri, aki vadabbul támad!



Amerikai képregénytörténelem írta · Bate

HŐSÖK születése

A képregények és a számítógépes játékok kapcsolatát valószínűleg nem kell ecsetelni senkinek, hiszen csak a múlt havi számunkban két olyan játékról (Lucky Luke és Asterix) olvashattatok tesztet, amelynek szereplői először a rajzolt kockákban jelentek meg, arról nem is beszélve, hogy a lap hasábjain, de még a Külvilág videókban is számtalan alkalommal beszéltünk a számítógépes játékok alapján készült képregényekről (Halo, Hellgate: London, Warcraft). De vajon honnan jöttek a képregények, mikor születtek és hogyan terjedtek el az egész világon? Ennek járunk most utána a következő pár oldalon.

E képregény őshazájának Amerikát tekintik, s létrejöttében erős szerepet tulajdonítanak az 1800-as évek végén bekövetkező bevándorlási hullámnak. A kormányzat az újonnan érkezők hiányos nyelvtudását igyekezte kiküszöbölni a beilleszkedést segítő karikatúrákkal ellátott cédulákkal, melyekben minimális mennyiségű volt a szöveg, inkább képekkel igyekeztek mindent elmagyarázni a hajókról leözönlő embereknek. Az egyre nagyobb körben történő elterjedést tovább erősítették a mind nagyobb számban jelentkező sajtótermékek is, amelyek előszeretettel alkalmazták mellékletként a rövidke képregényeket. Ezt csak fokozta a Joseph Pulitzer és William Randolph Hearst közötti sajtóviszály, hiszen a két mágnás rendre elcsábította a konkurencia rajzolóit, íróit, ezzel komoly bulvárviszhangot keltve, növelve az alkotók hírnevét és a képregény népszerűségét.

AZ ELSŐ KÉPREGÉNYEK

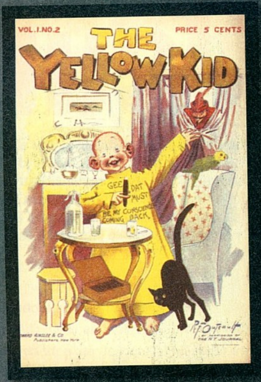
Az első képkocka, amelyre képregényként hivatkoznak szerte a nagyvilágban Richard Outcault Yellow Kid című munkája, amely 1896. február 16-án jelent meg először nyomtatásban. Az egyre nagyobb népszerűség, terjedés – és a gyors fejlődés – ettől a ponttól számítható, hiszen a sajtó igen hamar felfedezte a képregényben rejlő üzletet. A következő lépcsőfok az 1897. december 12-én debütáló a Katzenjammer Kids volt, melyet Rudolph Dirks alkotott meg, s az 1896-ban megjelent elődjéhez képest már komoly újításokat tartalmazott. Dirks munkájában jelentkezik először a képregények dialógjait közlő buborék, és a történet ekkor már nem csupán egy képkockára korlátozódik.

A MŰFAJOK SZÜLETÉSE

A képregényben, akárcsak az irodalomban, vagy a filmben, tetten érhetők a jól elkülönülő műfajok. A napjainkban is népszerű kalandképregény első komoly hódítása 1927. január 7-ére tehető, mikor is az Edgar Rice Burroughs által kitalált Tarzan figura először került kereskedelmi forgalomba. Az őserdőben élő „majomember" idővel folyamatos – és rettentő sikeres – sorozattá vált. A normál emberi ké-

pességekkel rendelkező hősök után már csak egy lépés volt, hogy az alkotói fantázia olyan szereplőkkel rukkoljon elő, akik nem csak erkölcsileg, de erejüket tekintve is felülemelkednek a társadalmi átlagon. Megszületik a szuperhős, s vele együtt a máig legnépszerűbb zsáner: a szuperhős-képregény. Ezen karakterek első tagja a világszerte ismert Superman, aki ugyan földönkívüli ősöktől származik, de nevelőinek köszönhetően tökéletesen beilleszkedett a földi társadalomba, ahol a civil Clark Kent alteregójaként a bolygó elsőszámú hőseként tevékenykedik, 1938 óta, mikor Jerry Siegel és Joe Shuster munkája nyomán felbukkant az Action Comics No 1-ben.

A szuperképességű hősök mellett a képregényolvasó közönség azért továbbra is kíváncsi volt a nem egészen hétköznapi, de teljesen emberi kalandokra. Ezeket az igényeket elégítették ki a detektív történetek, melyek 1935-ben, a sárgaruhás nyomozó, Dick Tracy színrelépésével vették kezdetüket. Az antiszociális elemek ellen küzdő, tisztességes nyomozó után persze megmutatkozik az érem másik oldala is. A negyvenes évek elején beinduló Crime Does Not Pay sorozat már erkölcsi gátlások nélkül, mindenféle idealizmust félretéve, kegyetlen, perverz módon mutatja be a bűnben élők mindennapjait. A bűn ábrázolása után a következő lépcsőfok az erőszakra, vérre és akcióra koncentráló True Crime; vagy a feszültségre és a szintén igen véres részletekre utazó horror műfaj megszületése. Ezek a füzetek azonban már felélesztették a társadalmi nemtetszés tüzét, mely odáig vezetett, hogy 1954 áprilisában szövetségi törvénybe iktatják a Comic Code-ot, aminek lényege a cenzúra, és azt hivatott eldönteni, mi kerülhet a képregénybe és mi nem. A dolog bizonyos fokig bevált, hiszen a mainstream kiadók csak akkor maradhattak életben, ha behódoltak a „rendszernek”.



UNDERGROUND

Az ifjúsági képregény ezáltal „megtisztult”, de emellett létrejött az underground képregény, melynek alkotói a hatvanas évek ellenkultúráját képviselték. A házilag készült, de széles tömegek számára terjesztett képregények fő témái között megtalálható a szex, a politikai radikalizmus, az erős társadalom- és valláskritika, csakúgy, mint a harc a feketék, melegek, és a nők jogaiért, vagy ha már igen kényes témákat említünk: a holokauszt (Art Spiegelman: Maus). Az underground képregény ezzel bizonyította, hogy szinte csak képek segítségével is lehet érdemben beszélni a társadalmat érintő aktuális kérdésekről. A „földalatti mozgalom” lassan megtalálta az útját a magasabb körökbe, része lett a pop-artnak (Andy Warhol és Roy Lichtenstein), de akad olyan példa is, mikor elismert író merítkezett meg a képregény világában (William S.Burroughs: The Unspeakable Mr. Hart). Végül pedig, az underground visszatalál kiindulópontjához, a mainstream képregényhez, azon belül is a szuperhősök világához, ahol igen komolyan megreformálja az unalomba fulladt, önmagát ismétlő világképet. Frank Miller által újjászületik a Denevérember (The Dark Knight Returns), és hősök új generációja lép a színre (Spawn, Hellboy, The Darkness), egy olyan világban, ahol igen ritka a happy end, ahol a jó és a rossz határvonala erősen elmosódik.

Az amerikai képregény sikere tehát szinte a kezdetektől töretlen, szereplői nemcsak a számítógépes játékokat, de a mozivásznat is meghódították – de ez már egy másik történet. A nagy vízen túli képregények után Európát vesszük majd górcső alá, de majd csak a következő hónapban.

„AZ ELSŐ KÉPREGÉNY LASSAN 112 ÉVE JELENT MEG AMERIKÁBAN. HOSSZÚ ÉS ÉRDEKES ÚT VEZETETT NAPJAINK HŐSEIHEZ.”

ADAPTÁCIÓK

Ha már amerika képregény, akkor nézzük meg, hogy a népszerű hősök szereplésével milyen játékok készültek kedvenc gépeinkre, konzoljainkra.

MARVEL VS. CAPCOM

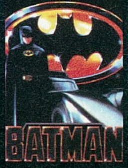
Megjelenés: 2000
Fejlesztő: Capcom
Műfaj: verekedős

A klasszikusnak mondható játéktermi játék egyszerű irányítása ellenére is rengeteg rajongót szerzett, hiszen 50-nél is több karaktere a Marvel univerzum legismertebb alakjain kívül a Capcom millió régi játékhősét is magában foglalta. Egy menetre három karaktert kellett választani, és a csapatból még élőket akár harc közben is be lehetett hívni egy kis egyesített gyakásra. Zseniális játék!

THE INCREDIBLE HULK: ULT. DE.

Megjelenés: 2005
Fejlesztő: Radical Entertainment
Műfaj: mászkálós akció

A játék a Spider-Man 2-höz hasonlóan nyitott, azaz a hatalmas városban kóborolva vehetjük fel a változatos küldetéseket, vagy csak küzdhetünk a tombolásunk hatására megjelenő katonasággal (tankokat hajigálni itt is nagy móka!).



BATMAN: THE MOVIE

Megjelenés:1990
Fejlesztő: Sunsoft
Műfaj: platform akció

A Sunsoft által fejlesztett játék az első Batman-film eseményein alapul, és bár az ilyen próbálkozások általában már akkor is ócskák voltak, ez kivételesen jó lett. Egy szimpla platformjátékról van szó, felvehető fegyverekkel, autós és repülős pályákkal, főellenfelekkel – és az akkori korhoz képest csodás grafikával és hangokkal.

illusztráció: Tomster (http://tomster.blogter.hu)

Mind a mai napig szeretettel gondolunk vissza öreg C64-es gépeinkre...

írta · Stöki

Jubileum

Év eleje kínlódás a játéksajtóban: a karácsonyi dömping után általában alig van anyag, ilyenkor jön el az összefoglaló cikkek, évértékelők ideje. Hogy 2007, a konzolháború kiteljesedésének éve milyen volt, azt már az előző számban is elemezgettük, én annyit szeretnék hozzátenni, hogy kicsit összevetem ezt a 25 évvel ezelőtti állapotokkal, megemlékezve erről a fontos jubileumról. 1982 ugyanis mérföldkő volt a játékipar történetében: ebben az évben jelent meg a ZX Spectrum és a Commodore 64 – két olyan gép, amiről illik tudnia minden valamirevaló játékosnak, még akkor is, ha esetleg 25 éve még nem is élt.

A játékipar kezdeteiről már sokszor írtunk a PC Guruban, úgyhogy a C64 és a Spectrum előzményeiről csak röviden emlékeznék meg. A számítógépes játékok először a hetvenes években, pénzbedobós automaták formájában terjedtek el igazán – igaz, az első házi konzolgép, a Magnavox Odyssey már 1972-ben megjelent, és az Atari is beindult már 1977-ben az Atari 2600-zal, de ezeket a gépeket nem vették meg annyian, hogy az iparszerű méreteket jelentett volna. Az otthoni videojáték inkább egy fura hobbi volt akkoriban, mint mondjuk ma a paintball: mindenki tudta mi ez a szórakozás, sokan ki is próbálták, de kevesen vettek otthonra felszerelést. Ennek leginkább két oka volt: egyrészt az, hogy ezekre a konzolokra még igen kevés játék jelent meg (mind roppant kezdetleges grafikával és hanggal), másrészt az, hogy ehhez képest a gépek elég drágák voltak. Több száz dollárba kerültek, és ennyi pénzért rengeteget lehetett játszani a negyeddollárosokkal működő pénzbedobós automatákon, ráadásul a játékterem egy újfajta közösségi élményt is jelentett akkoriban. A hetvenes évek végére – többek között ezért is – az otthoni gépek piacán új trend jelentkezett: nem egyszerű játékkonzolokat, hanem sokoldalúbb, programozásra és üzleti alkalmazásokra is alkalmas computereket próbáltak a vállalatokra, iskolákra és háztartásokra sózni. Ez persze alaposan megemelte az illető gépek árát, így a nyolcvanas évek elejére a piac nem olyan irányba bővült, ami a játékoknak kedvezett volna: drága és nem játékra termett masinák voltak a szakboltokban. Ezen változtatott két cég: a brit Sinclair Research és az amerikai Commodore.

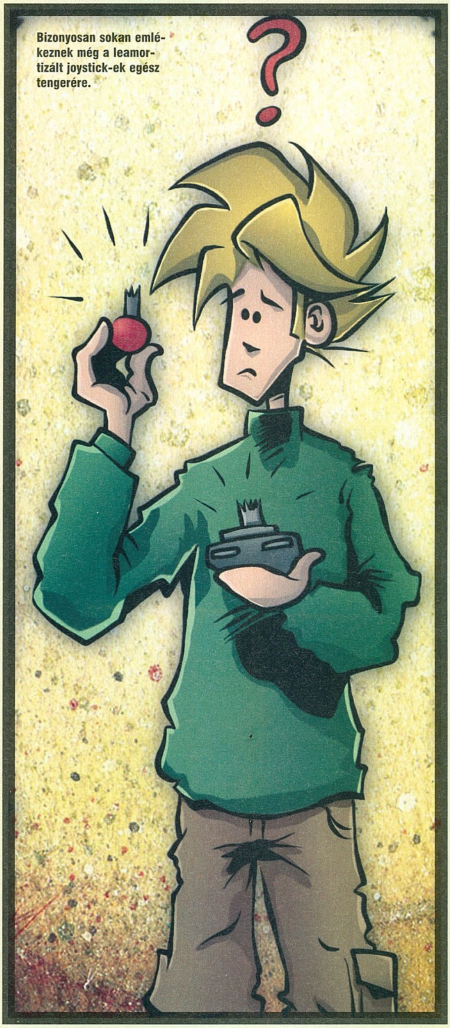
> "25 év nem kis idő, de ezek a gépek még mindig hivatkozási alapként funkcionálnak."

ÚJ SPEKTRUMOK

Időben előbb a Sinclair adta ki ZX Spectrum gépét 1982 áprilisában. A masina nem tört olyan üzleti alkalmazási babérokra, mint az akkoriban divó és több mint ezer dollárba kerülő Apple II és IBM PC. A gép kifejezetten a játékosokat és a hobbiprogramozókat szólította meg: egyszerre volt szórakozás és esetleges ugródeszka egy későbbi komolyabb géphez. Viszonylag kellemes felbontása volt, 256*192 képpont, és bár a színeket kicsit furcsán kezelte (32*24-es négyzethálóban, meglehetősen rugalmatlanul, amitől furcsán éles színváltások jelentkeztek a grafikában), az akkori ár/érték viszonylatban igen jó vételnek számított a 16 kilobájtos változatban 125, 48 K-s kiszerelésben 175 fontért vesztegetett masina. Vették is mint a cukrot, a programozók (köztük sok amatőr) pedig hamar elkezdték ontani rá a játékokat – nyolcéves karrierje során (1990-ben állították le a gép gyártását) több mint tízezer játék jelent meg a ZX Spectrumra. Szóval 1982 tavaszán úgy tűnt, otthoni játékgépnek nincs jobb a ZX Spectrumnál. A pünkösdi királyság szeptemberig tartott, amikor jött a C64 és látott, győzött, majd kisebb üzleti káoszt kavart a piacon.

HARMINCMILLIÓ JÁTÉKOS NEM TÉVEDHET

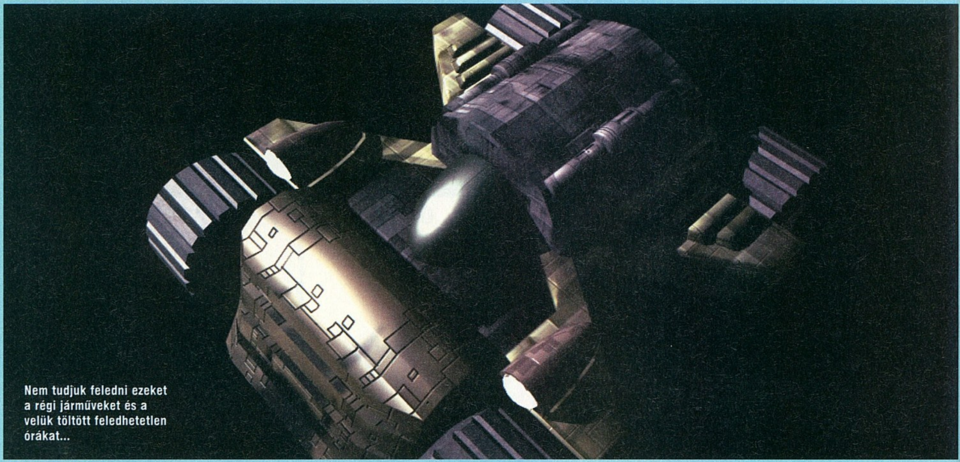
A Commodore gépének közvetlen előzménye az 1980-ban debütált VIC-20 nevű computer volt, ami nagyjából arra volt jó, hogy a cég igazgatója, Jack Tramiel felismerje, milyen súlyos korlátok (kevés szín, rossz felbontás, csipogó hang) kötik meg a játékok készítőinek kezét. A masina utódja, a VIC-40 ezért már kimondottan játékgépnek készült: a Commodore holdudvarában dolgozó mérnökök spéci grafikus csipet és a SID nevű, legendássá vált hangcsipet terveztek a masinába. Nem véletlenül használom a holdudvar szót: Tramiel felvásárolt egy félvezetőgyárat, a MOS Technologies nevű csipgyárat, és még több kisebb üzemet, ami egy computer összeállításánál jól jön, és az így kiépített birodalomban szinte alig kellett külsősökkel dolgoztatni. Ez azt eredményezte, hogy a VIC-40 – amit 1982-re már átkereszteltek Commodore 64-re – nemcsak játékbarát volt, de olcsó is. Nagyjából 1 megahertzes, 8 bites processzor ketyegett benne, 64 kilobájt memóriával bírt (a ZX Spectrum legerősebb modellje is csak 48 K-s volt ekkor), a 16 színű grafika, a kétféle (160*200-as és 320*200-as) felbontás és három hangcsatornás zene lealázta a nem kimondottan játékra épített, ám jóval drágább versenytársakat. Amikor az Apple és az IBM gépein négyszámjegyű árcédulák virítottak, a C64 595 dolláros árral debütált, és ez egy éven belül körülbelül a harmadára esett. Ez Tramiel dörzsölt húzásainak volt köszönhető: egyrészt elérte, hogy a gépet nemcsak szaküzletekben, hanem játékboltokban és szupermarketekben is terjesszék (így a bevezető 595 dolláros ár négy hónap múlva már 400-ra csökkent), másrészt pofátlan akcióval árulta a gépet: minden vásárlónak 100 dollár kedvezményt adott a vevő régi, megunt számítógépéért. A legenda szerint hamarosan ZX Spectrumokkal támasztották ki a Commodore raktáraiban az ajtókat, az agresszív marketingakció pedig igencsak hozzájárult egy jelentős piaci krachhoz, ami sok amerikai vetélytárs (például a Texas Instruments) csődjével járt. Tremiel módszereivel a Commodore részvényeseinek is kivívta az ellenszenvét, ezért az igazgatónak 1984-ben távoznia kellett (nem ment messzire, csak az Atarihoz). A C64 azonban ekkor már sínen volt: csak 1994-ben, a Commodore becsődölésével szűnt meg a gyártása, addig több mint tízezer játékot készítettek rá, a Guinness Rekordok Könyvében pedig 30 milliós eladásával ma is ez a masina tartja a legsikeresebb számítógép rekordját (a különböző alkatrészekből összetákolt PC-k nyilván nem játszanak ebben a versenyben, csak a kompakt gépek).



Bizonyosan sokan emlékeznek még a leamortizált joystick-ek egész tengerére.

VISSZASÍRJUK?

Ilyen számokat látva adódik a kérdés: vajon mikor fogják megdönteni a 30 milliós rekordot? Nos, már rég megdöntötték (a PlayStation 2 például bőven 100 millió feletti eladásokkal büszkélkedhet), a Guinness vagy kicsit el van maradva, vagy az akkori, sokkal szűkebb piachoz mérve kezeli a C64 teljesítményét. Valószínűleg inkább az utóbbi: a C64 vitathatatlanul hozzájárult ahhoz, hogy a játékosok száma átlépjen egy kritikus tömeget, és az addig az elektronikus kütyük piacán furcsa és kicsi szegmensként kezelt játékokra hatalmas, a kultúrát is erősen befolyásoló, sőt saját kultúrával rendelkező ipar épüljön. Azonban nem is az eladott hardverek száma ad leckét így 25 évvel később, hanem a szoftvereké. Több-mint-tíz-ezer-já-ték, szótagolná a kamerába most Frei Tamás. A PS2-re 9 év alatt körülbelül 1700 játék jelent meg, az elsőgenerációs Xbox-ra alig 1000, az Xbox 360 két év után nagyjából 4-500 játéknál tart, a Wii is 400 körül jár, a PS3 valamivel 300 fölött. Az alacsonyabb számok oka világos: hiába nőtt a piac, egy játékot ma már sokkal több pénz, idő és energia elkészíteni, mint 25 éve. Commodre 64-re egy amatőr is összedobhatott zsebpénzből néhány hónap alatt egy sikert, ma a belépő súlyos dollármilliók, évek és egy csapat, ami akár százfősre is hízhat a fejlesztés előrehaladásával, a profitra pedig sokkal kisebb az esély. A szakkonferenciákon röpködnek a filmipar problémáira utaló párhuzamok, független kiadók próbálnak érvényesülni, a verseny egyre gyilkosabb, és egyre többen teszik fel a kérdést: Megéri? Mindeközben a neten virágzik a filléres webes online és flashjátékok saját kis piaca (több ezer játékkal), és egy-két ilyen apró marhasággal sokkal jobban el lehet lenni, mint némelyik újgenerációs csodával. A C64 és a ZX Spectrum éveit játékipari aranykornak is szokták nevezni, és ez több, mint a régi játékok iránt érzett nosztalgia: soha nem lesz már olyan egyszerű és átlátható a játékkészítés, mint akkoriban.



Nem tudjuk feledni ezeket a régi járműveket és a velük töltött feledhetetlen órákat...

írta · Stöki

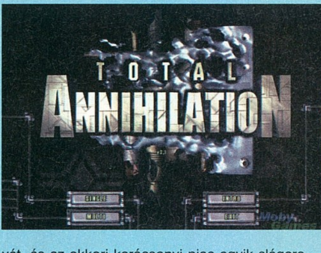
Total ANNIHILATION

Nosztalgiarovatunkban nemrég már volt szó egy real-time stratégiáról, a Dune 2-ről, de az Universe at War kapcsán illik szót ejteni egy másik klasszikusról, a Total Annihilationről, amely a műfaj technikai tökéletesedésének fontos mérföldköve volt.

A tökéletesedés pedig igencsak ráfért a valósidejű stratégiákra úgy 1997 táján. Akkor már volt néhány igazán jó RTS-ünk – például a Warcraft, a Warcraft 2 vagy a Red Alert –, de inkább a hangulatukkal és jól megtervezett pályáikkal hódítottak, technikailag még egyik sem volt igazán kiforrott. A Command&Conquer-sorozatban például egyszerre csak egy épületet lehetett építeni, és általában jellemző volt ezekre a játékokra, hogy 2D-s terepet használtak és csak néhány egységet lehetett egy csapatba rendelni (a Warcraft 2-ben például 9-et), ami megnehezítette a nagyobb seregek kommandírozását. A kritikák szinte mindig ezen a téren követeltek fejlődést, és a panaszos hangokat meg is hallotta egy Chris Taylor nevű zseni.

TECHNIKAI K.O.

Taylor akkoriban egy másik zseni, a Monkey Island-szériát jegyző Ron Gilbert cégénél, a Cavedog Entertainmentnél dolgozott. Gilbert egy korábbi lucasartsos kollégájával, Shelley Dayjel alapította ezt a céget (Day egyébként azóta eléggé lecsúszott, most éppen sikkasztásért üli 30 hónapos börtönbüntetését). Taylort a cég első játéka, egy real-time stratégia elkészítésével bízták meg, ő volt a projektvezető és a vezető designer egy személyben, gyakorlatilag szabad kezet kapott. Hogy ez a döntés jó volt, 1997 őszén bebizonyosodott: a Total Annihilation rögtön ismertté tette a Cavedog nevét, és az akkori karácsonyi piac egyik slágere lett. A játék grandiózusabb volt, mint bármelyik korábbi RTS: 150 különböző egységet lehetett gyártani, akármennyit egy csapatba lehetett rendelni, és bevezettek egy nagyszerű újítást, a láncolt utasításokat. Ennek lényege az volt, hogy ha a játékos nyomva tartotta a Shiftet, a program megjegyezte, hogy az éppen irányított egységek milyen parancsokat és milyen sorrendben hajtsanak végre. Így a műfaj egyik nagy hátránya, az egységek állandó pátyolgatása megszűnt, a harci egységek egész bonyolult útvonalon is járőrözhettek, az építkezők pedig több tucat épületet is fel tudtak húzni anélkül, hogy rájuk kellett volna klikkelni. A program nagy erőssége volt még az igazi 3D-terep felé kacsintgató felülnézetes, kötött kamerás megoldás és a sokrétű multiplayer lehetőségek – látszott, hogy elsősorban erre tervezték a játékot (az egyszemélyes kampány sem volt rossz, de az ellenfél butasága eléggé zavaró volt).



Ez az igazi nosztalgia, mikor ilyen ezeréves screenshotokat nézeget az ember, és felderengenek a régi idők.

HAMIS ÉS IGAZI FOLYTATÁSOK

Bár a Total Annihilation éppen abban volt gyenge, amiben a Warcraft-sorozat erős volt (hangulatban és környezetben), a program méltán nyűgözte le a szaksajtót, az akkor még jóval szigorúbb Gamespotnál például 1997-ben az év játéka lett. Ahogy az lenni szokott, a programhoz ki is jött két pofás kiegészítő, de egy év múlva már mindenki a folytatást várta. Taylor azonban lelépett a Cavedogtól, így méltó második rész helyett csak egy fantasy környezetbe helyezett klón, a Total Annihilation: Kingdoms okozott csalódást 1999-ben, és a Cavedog hamarosan be is csukta a boltot. Taylor ekkor már az általa alapított Gas Powered Gamesnél dolgozott, ahol tavaly végre megjelentette a Total Annihilation méltó szellemi örökösét, a Supreme Commandert. A grandiózus valósidejű hadmozdulatok ideje újra eljött.

CHIP MAGAZIN.

Tarts lépést a digitális világgal!

CHIP

Játékmentőöv

írta · Tika

mentoov@pcguru.hu

OBLIVION

Hello PC Guru!
Elakadtam az Oblivionban! Valami nyilat kell megszerezni Szürkerókának. Bemegyek a szobába és kinyitok valamit a falban, addig oké is, de miután megyek egy csomót a labirintusban, zárt ajtóba ütközök, és az írja ki, hogy az ajtót nem lehet feltörni, kulcs kell. Igen, ezt értem is, de hol a kulcs?
Az újság jó, a választ előre is kösz!
Sz. Dani

Az Arrow of Extricationt kellene megszerezned, a cél pedig a mágustorony elérése. Nem tudok róla, hogy az említett ajtóhoz fellelhető-e bárhol is kulcs, szóval a zárt ajtótól délre lesz egy barlangi tó, amelybe lemerülve – nem túl mélyen, a felszínhez közel – találni fogsz egy átjárót. Ugyan innen már logikus a befejezés, de felhívnám a figyelmed, hogy ha tagja vagy a máguscéhnek, akkor a mágust, aki a toronyszoba kulcsát őrzi, majd hagyd életben...

Mélyen Tisztelt Tika!
Talán Te tudsz válaszolni a kérdésemre! IC – Birodalmi Egyetem, Arkmágus előcsarnokában van egy ajtó, azt hiszem Birodalmi Orrery a neve! Na ide, hogy lehet bejutni? Talán az egyetlen hely az egész játékban, ahová még nem tudtam bemenni, és ez nagyon idegesítő!
Előre is köszi!
Zsolt

Az alapjátékkal sehogy sem fogsz tudni bejutni. Az Orrery egy fizetős kiegészítő – a obliviondownloads.com oldalról lehet lezúzni 1.89USD-ért. Egyébként ez egy mágikus kilátó-szerűség, ami havonta más képességgel ruház fel.

SILENT HILL 3

Ó nagy és hatalmas guruk!
Elakadtam a Silent Hill 3 nevű játékban. Ott tartok, hogy az irodában van egy fiók, amit nem lehet kinyitni. Azt írtátok, hogy egy csavarhúzó kell hozzá. Én elmentem oda, ahova a végigjátszásban írtátok, hogy menjek. Azt írtátok, hogy jobbra van a katana (megtaláltam), balra meg a csavarhúzó. Természetesen nem találom a csavarhúzót.
Légyszi írd le a megoldást, mert még a végigjátszással se ment. Segíts „különben dühbe jövünk".
Hű olvasótok:
Dani

Erősen gyanítom, hogy a „riddle level" nálad könnyűre van állítva, magyarul a fejtörők/feladványok részhez a legegyszerűbb nehézségi fokot választottad ki, itt pedig NEM jelenik meg a csavarhúzó, csak normálon és felette... Ja, és ezen a fokozaton szimplán a kötél (rope), és az emelő (jack) társaságában csattogj fel a harmadik emeletre, a lifthez, a liftajtót tágítsd ki az emelővel, majd ereszkedj le a kötélen...

HARRY POTTER 5

Kedves PC Guru!
A Harry Potter 5-tel kapcsolatban lenne két kérdésem. Először is az alagsori folyosó portréjának nem tudom megszerezni a jelszavát. A másik, hol van az 5 repülő lény?!
Előre is köcce a választ:
Bence

Ha a Mardekár portréjára gondolsz, ott beszélj a képpel, mire az elhajt a sunyiba, ekkor vedd fel a láthatatlanná tévő köpenyt, és hallgasd ki az érkező mardekárosokat, és voilá meg is van a jelszó...
Az ötös számmal nem tudtam repülő lényeket párosítani, így gyanítom a Dean Thomas toborzásához szükséges öt vízköpő problematikájánál jársz. Vadkan formájú kőszobrok beszélő példányait kell fellelned. Ezeket ugyan számtalanszor leírtuk, de tessék: az elsőt ott találod Dean közelében az udvaron, a második a Viaduktnál (a bejárati udvar feletti erkélyen) lesz, a harmadik útban Umbridgehez a harmadik emeleten, a lépcsőnél, középtájon van. A negyedik emelet erkélyén is van egy, az utolsó pedig, a Kövezett udvaron (Paved Courtyyard), a lépcső megjavítása után érhető el.

Szia!
Azt szeretném megkérdezni, hogy a Harry Potter 5-ben, Piton Professzor azt mondja, hogy meg kell írnom egy esszét. Hermione azt javasolta, hogy menjünk el a könyvtárba, és hogy ott, a bájitaltan résznél kell keresgélnünk, csak az a baj, hogy nem tudom, hogy az a rész hol van.
Imre

A zárolt részlegről van szó, a könyvtár hátsó részén a ráccsal lezárt terület (szimplán nyitható), ott pedig balra keresgélj, felül...

Mélyen tisztelt Guru!
Két kérdésem lenne a Harry Potter 5 játékkal kapcsolatban:
1. Mit lehet megtalálni a Kövezett udvaron?
2. Mit lehet csinálni a Kőkörnél?
Mert már csak ez a kettő kell ahhoz, hogy 100% legyen a játék, és mégy egy: hol van a negyedik játékos? Mert én nem találtam meg, SEHOL!
Előre is kösz: Jables

1. Gyújtsd meg a fáklyákat. Beszélj a jobboldali gorgóval. A tetőn lesz egy Weasley csomag.
2. Gyújtsd meg a fáklyát. Zavard el a madarakat. Depulsót nyomj az ültetvényre a Weasley csomagért. A mozgatható köveket repítsd fel (vedd észre a legmagasabbat). A negyedik játékos (Hogwarts champion) a Kövezett udvaron lesz, és ha az előző hármat legyűrted, csak akkor jelenik meg. Egyébként pont ott fog állni, ahol a Mardekár bajnoka.

TRANSFORMERS

Kedves PC Guru!
Segítséget szeretnék kérni a Transformers játékhoz, mégpedig az Inside Hoover Dam negyedik küldetéséhez. Odáig megvan, hogy kilövöm a tartókarokat a kocka alól, de utána egyre többen jönnek (katonák, tankok és a robotpókok), és Megatron keze is kiolvad, és elkezd rám lőni. Háromszor belém lő, még pajzson keresztül is, és meghalok... Hogy tudnám egyszerűen megcsinálni ezt a pályát?
Előre is köszönök mindent.
Üdv, Dávid.

Nos, Megatron bal oldalán van egy, a térképen beugróként jellemezhető rész, ha oda behúzódsz, amíg a robot melletti nitrogéntartályokat kilövöldözöd, az sokat segít. Meglehetősesen nyugis placc ez. Amikor forró a helyzet, akkor pedig az Allspark mögött szlalomozva irtsd a pókokat (a belőlük kieső

életcucc kelleni fog), ne állj meg egy pillanatra sem, nehogy Megatron lövései kinyomjanak a helyszínről. Közben pedig vigasztaljon a tudat, hogy csak addig kell kitartanod, amíg az óra le nem pörög. A tinyurl.com/2blfb7 oldalon, videó formában is megtekintheted az adott pálya végigjátszását.

PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN

Hi Huru Team!
Nem tudnátok ajánlani valami jó végigjátszást a Prince of Persia: Warrior Withinhez?
Előre is köszönöm!
sharkzsolt

Parancsolj: tinyurl.com/2oqv79. Magyar nyelvű, meglehetősen gusztusos, történetre is koncentrálós fajta...

THE WITCHER

Hi Tika!
Elakadtam a The Witcher nevű játékban! Szefirákat gyűjtök, és a kőgólemet kell legyőznöm. De nem tudom feléleszteni... Próbáltam a 3 követ mellette, amik valami sugarat csinálnak az égbe, de amikor a harmadikra rákattintok, akkor abbahagyja a másik kettő, ha pedig a gólemre kattintok, akkor meg valami tárgyat kér, de nálam nincs olyan, amit bele engedne rakni. Kérlek, segíts, és ami a gólembe kell lécci azt is írd le, honnan szerezhetem be!
Előre is köszi!
Bimbó

Kalkstein mondja el, hogy egy lightning rodra van szükséged a gólemnél. A kovács tud készíteni egyet. Majd menj el a druidákhoz, akik némi pénzért vihart kavarnak. Aztán irány a gólem, tedd bele a lightning rodot, és az oszlopokat használva levillámozhatod...

Tisztelt PC Guru!
A Witcher című játékkal kapcsolatban szeretnék kérdezni. Hol találok a karakteremnek silver swordöt? Mert hiába keresek, nem találom.
Válaszotokat előre is köszönöm:
Máté

Az ezüst kardot mindenképp megkapod a második fejezet elején (Witcher's Silver Sword), ugyanis a börtönből való szabadulásod útja, ha a Cockatrice nevű szörnyet elintézed, ehhez pedig rögvest mellékelik is az említett ezüst kardot. Az Aerondight szintén ezüstnemű gyilok, ezt a Tó Hölgye vágja hozzád (ha az emberek és vodiánok közti konfliktust lecsendesíted) a negyedik fejezet végén. Az ötödik fejezetben a Moon Blade is beszerezhető, ha a játék során begyűjtöttél 10 monszter-trófeát...

GEARS OF WAR

Hali!
Egy kérdésem lenne csak a Gears of Warral kapcsolatban, hogy a vonatos pályán hogyan kell lekapcsolni a kocsikat?
Tibor

Gondolom a harmadik berserkert akarod lenyomni. Nos, először csald visszafelé a legutolsó kocsihoz, és amikor elhaladsz egy bazi nagy tartály mellett, amelyre robbanásveszélyre figyelmeztető jelet rajzoltak, na akkor már látni fogod a zöld gombot a két vasúti kocsi találkozásánál. Hogy a dolog működjön, a berserkernek át kell szaladnia az utolsó kocsira, neked pedig vissza, és rátapicskolni a gombra. Kooperatív-módban könnyebb...

POKOLI SZOMSZÉDOK 2

Hy Tika!
Lett egy kis bajom a Pokoli Szomszédok 2-vel. Nem tudom két pályán, hogy miket lehet csinálni:
1. A 2. szigetről a 3. szigetre vezető hajóút.
2. Az utolsó szigeten az utolsó pálya.

Válaszodat előre is köszönöm
Hű olvasótok:
s.patrik

Mivel a kérdésed elég komplex, és meglehetősen sok helyet igényelne a megoldás kifejtése, ezért átkapcsolunk önkiszolgáló üzemmódra, és megkapod egy magyar nyelvű végigjátszás linkjét: tinyurl.com/yw2sqa.

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

Hi PC Guru team!
Nekem a Tony Hawk's Underground 2-vel lenne problémám. Nem tudom, mit kell csinálni azután, hogy átvittem New Orleanst. Akkor jön egy olyan feladat, hogy The Equalizer (nem biztos, hogy jól írtam le)...
És nem tudom, hogy mit kell csinálni.
Légyszi segítsetek, mert nagyon sürgősen kéne.
Üdv Hű olvasótok,
Lestat

A biztonsági embert kicselezve kapaszkodj fel a helikopterre (grab funkció), a parkolóház felőli megközelítést javasolják egyébként. Aztán acid drop, bele a félcsőbe, másik oldalon fel, és újra elkapni a helit. Megint egy acid drop, szintén bele a teknőbe, de ezúttal a túloldalon egy Spine Transfert kell csinálni a helikopter felett.

ONIMUSHA 3

Légyszi mondjátok meg nekem, hogy az Onimushában mit kell csinálni, mikor másodjára vagyok Samanosukával, és jön utánam a csaj, aztán van egy ajtó, ahol nem tudom a kódot?
Pls, mondjátok meg. Előre is köszi.
Gergely

A kód 314. Ha a dolog mikéntje is érdekel, akkor a munkás (Worker) feljegyzését olvasd el, abban szerepel ugyanis, hogy a kód baloldali számjegye a Control Room 1-ben található székek, a középső a kazettás deckek, a jobboldali pedig a monitorok számával egyezik meg.

PIRATES OF THE CARIBBEAN

Kedves PC Guru!
Van egy problémám a Pirates of the Caribbean című játékban. Az egyik küldetés után, amikor mennék ki Oxbayből, egy viharba kerülök, jön egy bejátszás, és hirtelen Douwesen szigetén kötök ki. Odajön hozzám egy ember, és mondja, hogy hajótörést szenvedtem. Amikor bemegyek a városba új hajót venni, nem tudok, mert nincs pénzem, ezért ott rekedtem Douwesenben.
Légyszi segítsetek, már próbáltam mindent.
Előre is köszönöm: Geridon

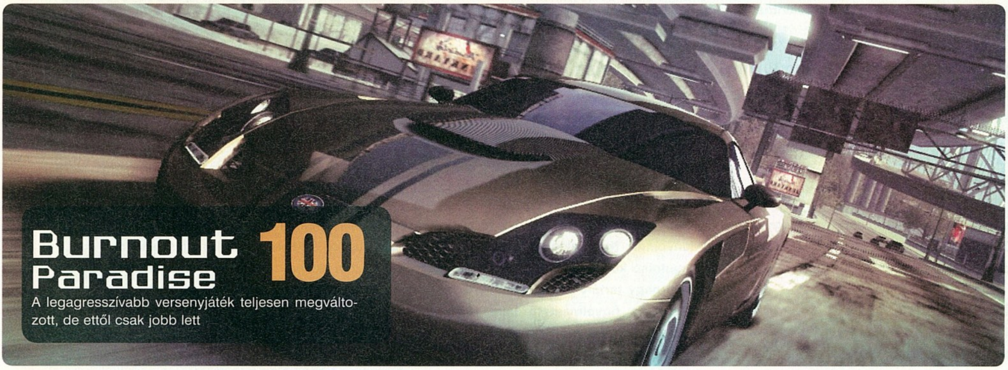
A kocsmárost megkérdezve a kalózokat ajánlja, hátha leesik náluk egy fuvar, de még egyszerűbb, ha a partról elindulsz egyenesen a dzsungelbe, és ott a jobboldali utat választod. Hamarosan ugyanis egy kalóztelepüléshez érkezel, ahol azt rebesgetik, hogy az egyik kapitány legénységet toboroz. Menj be a fogadóba, és az öregembert hívd ki párbajra, szedd el a hajóját, és a legénységét, majd irány Isla Muelle szigete, ahol megtalálod régi javaidat.

Egy megoldás Kis és Középvállalatoknak:
Microsoft KKV Duo szoftvercsomag
A többit személyesen: 321-0335
vagy info@szoftverabc.hu

szoftver ABC
1122. BP. Városmajor u. 86.
Tel: 321-0335; (30)231-2118
Fax:321-354;
WWW.SzoftverABC.hu

Konzol melléklet

PLUSZ 14 OLDAL A PC GURU HASÁBJAIN A KONZOLVILÁG HÍREIVEL



Burnout Paradise 100

A legagresszívabb versenyjáték teljesen megváltozott, de ettől csak jobb lett

97

MX vs ATV

Aminek kereke van, azzal itt versenybe szállhatsz!

Pursuit Force 2

Az első PSP játék magyar szinkronnal!

96

Intro

Az elmúlt években a január általában elég gyatra játékfelhozatalt hozott. Idén azonban másképp alakult: a Burnout Paradise jött, látott és győzött. Az EA és a Criterion eszeveszett száguldása teljes egészében megújult, és hál'istennek ezúttal minden egyes újdonság a javára vált. PSP-s fronton is hatalmas előrelépésről számolhatunk be. A Pursuit Force 2 személyében megjelent ugyanis az első teljes egészében honosított játék a kis gépre, amit minden bizonnyal idén még jó néhány követ majd.
PS3 téren beesett a fénypisztolyos játékok egyik legjobb sorozatának új része, a Time Crisis 4, és első igazi, nagy terjedelmű Nintendo DS-tesztünket is e számunkban olvashatjátok! Az igazi őrület azonban még várat magára, de ne izguljatok nemsokára itt a Rock Band! Addig is jó játékot mindenkinek!

A melléklethez jó szórakozást kíván a

PC Guru team

Tartalom

097 **Best of 2007**
Bár némileg kisebb terjedelemben, de a konzolos világtavalyi legjobbjaival is foglalkozunk!

098 **Street Fighter 4**
A Street Fighter 4-gyel egy igazi legenda tér vissza tetszhalott állapotából. Reméljük Blankát sem hagyják ki!

099 **LEGO Batman**
099 **Dynasty Warriors 6**
100 **Burnout Paradise**

102 **Time Crisis 4**
A legjobb fénypisztolyos játék PS3-ra - bár mivel az egyetlen is, ez önmagában nem akkora dicséret...

104 **Kingdom Under Fire: Circle of Doom**
Egy rész Diablo, egy rész God of War, csak sajnos ezek zsenialitása nélkül...

105 **MX vs ATV Untamed**

106 **Final Fantasy XII: Revenant Wings**
Első DS-tesztünk egy meglehetősen furcsa játékot elemez, mely félig RPG, félig pedig RTS

107 **Pursuit Force 2**
Már rég vártuk, de most végül bekövetkezett a dolog: megjelent az első magyarított PSP-játék!

108 **Xbox Live Arcade és PlayStation Network játékok**

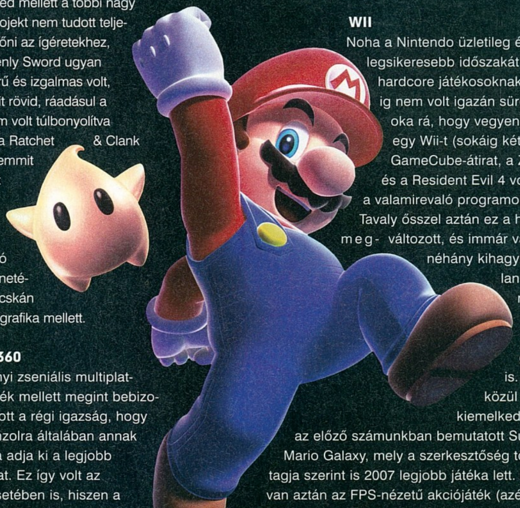
Best of 2007

HÁROM PLATFORM LEGJOBBJAI

PLAYSTATION 3
A Sony egyelőre nem tudott teljesen felzárkózni versenytársaihoz, de ez nem jelenti azt, hogy ne adtak volna ki zseniális programokat. A pálmát ezek közül mindenképpen az eddigi messze legjobb digitális Indiana Jones, azaz az Uncharted főszereplője, Nathan Drake viszi el: a főszereplésével készült program mesterien keveri az akció- és a kalandelemeket, ráadásul mindezt a platform talán legstílusosabb grafikájával és az év egyik legjobb zenei körítésével teszi. Az Uncharted mellett a többi nagy Sony-projekt nem tudott teljesen felnőni az ígéretekhez, a Heavenly Sword ugyan gyönyörű és izgalmas volt, ám kicsit rövid, ráadásul a harc sem volt túlbonyolítva benne, a Ratchet & Clank pedig semmit nem tett hozzá elődei szórakoztató játékmenetéhez a jócskán feljavult grafika mellett.

Nathan Drake valószínűleg az év legkirályabb új karaktere versenyt is megnyerné!

XBOX 360
Megannyi zseniális multiplatform-játék mellett megint bebizonyosodott a régi igazság, hogy egy konzolra általában annak gyártója adja ki a legjobb játékokat. Ez így volt az X360 esetében is, hiszen a mi abszolút kedvencünkké a Halo 3 lett, melyet mindenféle nehézségi fokozaton és megoldással (a magányos csatától kezdve az osztott képernyős harcon át az online, négyfős kooperatív mókáig) végigjátszottunk, számtalan alkalommal. E mellett a Bioware által alkotott Mass Effect vált szinte az egész szerkesztőség kedvencévé. Igaz, a harcrendszerre ráfért volna még egy hónapnyi finomhangolás, de a hatalmas univerzum, a megannyi kaland, a csodálatos hangulat és az idegen társak mind-mind egy felejthetetlen játék alappilléreivé váltak. Alig várjuk a második részt – no meg a PC-s premiert!



WII
Noha a Nintendo üzletileg élete legsikeresebb időszakát éli, a hardcore játékosoknak sokáig nem volt igazán sürgető oka rá, hogy vegyenek egy Wii-t (sokáig két GameCube-átirat, a Zelda és a Resident Evil 4 voltak a valamirevaló programok). Tavaly ősszel aztán ez a helyzet megváltozott, és immár van néhány kihagyhatatlan program a kis fehér gépen is. Ezek közül is kiemelkedik az előző számunkban bemutatott Super Mario Galaxy, mely a szerkesztőség több tagja szerint is 2007 legjobb játéka lett. Ott van aztán az FPS-nézetű akciójáték (azért nem FPS, mert tele van ügyességi és platformelemekkel is), a Metroid Prime 3 is, amely végre igazi sztorival, kedvelhető karakterekkel egészítette ki a játékmenetet tekintve már amúgy is tökéletes játékot. Ezeken túl mindenképpen megemlítenénk egy nem túl ismert játékot, a Super Paper Mariót, mely csak félig platformjáték, hisz tele van szerepjáték- és logikai elemekkel is, és kiválóan ötvözi a 2D-s és 3D-s játékok legjobb vonásait.

Street Fighter IV

UTCAI HARCOSOK KLUBJÁRÓL SZABAD BESZÉLNI

Az eddigi egyetlen elkészült pálya messzemenőkig hozza a Street Fighter 2 emlékezetes hangulatát

Ryu és Ken a negyedik részben ugyanolyan elkeseredett csatákat fognak vívni, mint a sorozat eddigi cirka 50 részében.

A Street Fighter név valószínűleg még a legelvakultabb PC-s játékosnak is rengeteget mond, felvillannak legalább játéktermi emlékek, ahogy a zöld, áramot generáló Blankával vagy a szemrevalóan bögyös Chun-Lival aprítottuk haverjainkat bősz üvöltözések közepette. Ez a legenda tér most vissza egy valódi új résszel (SF2-ből és SF3-ból minimum 25 különféle variáció, Turbo, Hyper, Remix, Alpha és ki tudja milyen fantázianevű verzió jelent meg az évek során)! Egyelőre még sok dolog nem tiszta, hisz csak a fejlesztés legelején vannak (a platformokat is csak tippeltük), de az biztos, hogy a grafika csodaszép 3D-s mivolta ellenére a játékmenet megmarad szigorúan 2D-s mederben, és az is tuti, hogy megmaradnak a sorozattól megszokott Super és Ultra támadások, ezeket pedig egy Savingnek nevezett, plusz sebzést adó rendszer egészíti majd ki.

A sztori szerint – ami mondjuk szerintünk nem sokakat érdekel; minket például abszolút nem – a második és a harmadik nagy viadal között járunk, ám ennek ellenére csak négy karakter megjelenése biztos: Ryu és Ken, a sorozat két poszterarca, az említett Chun-Li, valamint a régen méteres kezeivel alázó indiai jógi, Dhalsim. A végleges verzióban persze ennél sokkal több figura lesz, mi inkább visszatérőkre, mintsem új arcokra számítunk. Ja, és az is biztos, hogy a SF2-ben szereplő autószétverős minijáték is visszatér! Shoryuken!

PC GURU

KIADÓ	CAPCOM
FEJLESZTŐ	CAPCOM
PLATFORM	XBOX 360, PS3
MEGJELENÉS	2009.

LEGO Batman
THE VIDEOGAME

A FILM BRUTÁLISABBNAK TŰNIK...

Bár a LEGO Batman előbb-utóbb megjelenik PC-re is, olyan híreket kaptunk, hogy inkább az utóbb a valószínű – lehetséges, hogy pár hónapot késik a számítógépes változat, ezért emlékezünk meg most az első hivatalos képekről itt, a konzolrovat hasábjain. Mivel „komoly” Batman játék egyelőre nem készül, ezt a programot fogják az ősszel várható filmhez igazítani, és várhatóan az azt feldolgozó fejezet lesz a legkövérebb a hat pályakupac közül. Egyébként marad a stílus a régi, azaz vidám ugrándozás, rengeteg gyűjtögetés és kellemesen debil harc várható. A fejlesztők ígéretet tettek a LEGO Star Wars nagy átkának, a pocsék kamerarendszernek a kiküszöbölésére is, szóval mi a legjobbakat várjuk – már csak azért is, mert ezúttal a járműveket is mi állíthatjuk össze.

Joker, Kétarc és egyéb gyanús elemek mellett Macskanő is feltűnik a színen

Remélhetőleg a csapatösszeállítás is rajtunk múlik, mert Robint a filmes szereplése után nem szívesen vennénk be a bandába...

pc guru

KIADÓ	WARNER BROS
FEJLESZTŐ	TT
PLATFORM	XBOX 360, PS3
MEGJELENÉS	2008. III. NEGYEDÉV

Dynasty Warriors 6

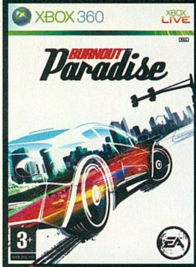
NAGY BALHÉ NAGY KÍNÁBAN

A Koei nálunk tulajdonképpen ismeretlen kiadónak számít, de Japánban nagy királyok, mégpedig a különféle Warriors-játékoknak köszönhetően. Ezek mindegyike az „egy ember a hadsereg ellen” koncepcióra épül, és annyira népszerűek a szigetországban, hogy minden számozott részből két alig kibővített extra verziót is el tudnak adni százezreknek (tiszta Sims). A hatos epizód a konzolgenerációs váltás mellett igazi újításokat is hoz a sorozatba, hisz végre nem egy statikus pályán kell kaszabolni százszámra a ránk törő kínaiakat. Lehetőségünk lesz úszni vagy csónakot lopva evezni, fára és épületekre mászni, ugrani, sőt még házakat, akadályokat is lerombolhatunk. A lényeg persze maradt az eszeveszett mészárlás (az ezer alatti eredmény unalmas pályát jelent), a vad tápolás és az enyhe stratégiázás – a rajongók legnagyobb örömére!

pc guru

KIADÓ	KOEI
FEJLESZTŐ	OMEGA FORCE
PLATFORM	XBOX 360, PS3
MEGJELENÉS	2008. II. NEGYEDÉV

PC GURU



INFO

KIADÓ ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ CRITERION
PLATFORM PS3, XBOX360
MULTIPLAYER 8 JÁTÉKOS

ÁGYÚGOLYÓ-FUTAM

Minden idők egyik legzseniálisabb versenysorozata legújabb állomásához érkezett. A sajnos kizárólag konzolokon hozzáférhető Burnout most is arról szól, mint eddig: eszméletlen sebességről, káprázatos grafikáról, döbbenetes ütközésekről és törésmodellről és addiktív játékmenetről. Egy valami azonban megváltozott. A Burnout a Paradise epizóddal ugyanis kinyílt, és olyan szabadságérzettel lett megáldva amilyennel eddig nemigen találkoztunk…

PARADISE CITY

A Burnout alapjában véve autóverseny, csak éppen sokkal agresszívabb, mint a hasonló játékok. Az eddigi részekben – a hatalmas fejlődések ellenére – mindig ugyanaz volt a recept: menüből választhattuk ki a kívánt verseny típusát, majd indult is az őrült hajsza, roncsderbi vagy egyszerű versenyfutás az idővel. A Paradise-ban ez az alapkoncepció azonban megváltozott. Az egyetlen hatalmas városban oda mehetünk, ahová akarunk (már rögtön a kezdetektől „nyitva" van az egész), a küldetéseket pedig az útkereszteződésekben vesszük fel. A rendszer némileg hasonlít a Test Drive Unlimitedhez, itt azonban jóval több lehetőséggel élhetünk. Az alap versenyeken kívül (lökj ki vagy törj össze meghatározott számú ellenfelet, legyél te az első stb.) ugyanis felfedezhetjük az egész várost is, ráadásul erre motivál is a program. Összetörhetjük az összes reklámtáblát, megtalálhatjuk az összes ajtóval lezárt mellékutat, vagy trükközhetünk farolásokkal és ugratásokkal. Mindez így papíron talán kevésnek hangzik, de a játékot játszva valami egészen elképesztő mennyiségű lehetőséget jelent mindez, ráadásul a játék minden ilyen extra feladatot díjaz is.

A Paradiseban a versenyeknél nincs kötött útvonal, a lényeg, hogy elsőként érj célba. Ha kell, felugrathatunk a háztetőre, átrongyolhatunk a parkon, átugorhatunk egy hatalmas reklámtáblán. Itt minden csak rajtad múlik!

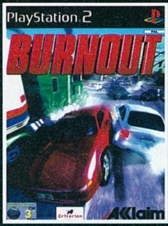
Ez az első kifejezetten újgenerációs konzolra készült Burnout (a korábbi X360-as rész csak egy port volt online opciókkal kiegészítve) és ez meg is látszik rajta. A grafika gyönyörű, az egész

Nyerd meg!

Ha te is szeretnél részese lenni a Burnout Paradise néven forgalomba került csodának, nincs más dolgod, mint írni egy emailt a pcguru@pcguru.hu címre, közölve, hogy az EA jóvoltából kisorsolásra kerülő két példány közül az X360-as vagy a PS3-as verzióra tartasz-e igényt.

Az email tárgya Burnout legyen!

Ez a kép tökéletesen kifejezi, hogy mit is imádunk a Burnoutban: nyaktörő sebességgel szlalomozni a szembeforgalomban!



Burnout

Az akkor még teljesen ismeretlen brit Criterion csapata 2001 karácsonyának egyik legélvezetesebb, három riválist bíró fejlett AI-jának és járműforgalmának köszönhetően legnagyobb kihívást jelentő autóversenyével mutatkozott be a PS2-n. Mai szemmel elképesztő visszanézni, hány nagyságrenddel szebb és gyorsabb grafikus motort alkottak később ugyanarra a hardverre.

Burnout 2 Point of Impact

Továbbcsiszolt, egyedi stílusú grafikus motor, no meg a bevezetett fantasztikus Crash mód tette feledhetetlenné, melyben célunk autónk egyszeri forgalomba csapódásával minél nagyobb anyagi kár okozása volt. Immár négy nyaktörő mutatványt bemutatva növelhettük elszabadítható nitrónkat.

BURNOUT™ Paradise

Az extrém törések miatt az autók természetesen nem igaziak - de legalább stílusosan néznek ki!

Az ütközéseket lelassító, visszajátszó kameranézetek hihetetlenül látványosak!

város elénk tárul, és egyetlen pillanatra sem szaggat be, sőt úgy repeszt minden, mint még soha. A törésmodell is remekül sikerült: ha nekirohanunk a falnak, fokozatosan gyűrődik a kasztni, amíg el nem ér a lökéshullám az ablaküvegig, ami darabokra hullva repül minden irányba, miközben a merevítések összegyűrődnek, az ajtók leesnek, a kerekek elgurulnak. Leírhatatlan látvány.

WELCOME TO THE JUNGLE

A Paradise legklasszabb része természetesen az online mód. Ekkor a várost a gépi ellenfelek mellett valódi játékosok töltik fel, akikkel összefutva versenyezhetünk vagy roncssá törhetjük egymást. A Paradise tehát netkapcsolattal él igazán, ott nyújtja a legtöbb szórakozást és minden bizonnyal ebben a módban érnek majd minket a legnagyobb élmények is. Például minden egyes adok-kapok után felvillan egy ikon, amikor a géphez köthető kamerába grimaszolva, vagy öklöt rázva egy fénykép keretében elküldhetjük jókívánságainkat. A balesetek előidézésével foglalkozó Crash-mód is megújult. Ezúttal nem csak az előre meghatározott területeken kezdhetünk mókásan antiszociális viselkedésbe, hanem két gombot lenyomva bárhol. A fizika itt kicsit megőrül, hisz minden ütközéssel gyorsulunk valamit, de ennek ellenére bele lehet jönni ebbe is – csak arra figyeljünk, hogy ezúttal kizárólag a buszok adnak pontszorzót.

Elképesztően ostobaságnak tűnhet egy januári játékról az év legjobbjaként nyilatkozni, mégis az az érzésem, hogy ennél szórakoztatóbb, ötletesebb, szabadabb versenyjátékkal 2008-ban nem találkozunk majd. Persze jön az új Gran Turismo és minden bizonnyal rendbe hozzák az NFS-et is, de érzem, tudom, hogy mindez kevés lesz ahhoz, hogy a Paradise-t megszorítsák. Persze az összehasonlítás ez esetben nehéz, hiszen a Burnout egy külön kategória, egy stílus, egy életérzés, amit ki kell próbálni, amiben el kell veszni!

Bár a hatalmas változások nem mindig sülnek el jól, a megújult Paradise tökéletes lett!

Burnout 3: Takedown

A széria legjobb része. Teljesen megújult, fantasztikus látványvilágához, tökéletes soundtrack listájához, nagydumás kommentátorához továbbcsiszolt Crash mód, és még zseniálisabb Road Rage mód dukált: utóbbiban riválisaink falra felkenésének öröme emelkedett új magaslatokba. A pontot az I-re a szériában először helyet kapó online csatározások tették fel.

Burnout 4: Revenge

Az EA általi bekebelezés után készült negyedik rész sötétebb grafikus stílusával és apróbb finomításaival fantasztikus arcade versenyjáték lett, mégse tudta felülmúlni a tökéletes harmadik epizódot. Legtöbben a vidám hangulat lecserélését és a túlzottan arcade irányba történő elmozdulást – a Traffic módban már a velünk egy irányba haladó forgalmat is lökdöshettük – sérelmezték.

pc guru

AMI JÓ
Hatalmas város, a felfedezés öröme!

ÉS AMI NEM...
Esély sincs a PC-s portra

GRAFIKA	10	Gyönyörű város, remek törésmodell
HANG	09	Szuper zenék, hangulatos narrátorral
JÁTSZHATÓSÁG	10	Tökéletes irányíthatóság!
ÉLETTARTAM	10	Rengeteg verseny, online futamok

ÖSSZEGZÉS: A Burnout Paradise kihagyhatatlan darab, az idei év első ilyen programja nálunk. A sorozat megint megújult, a verátömlesztés sikerült, az arcade akciójátékoknak új etalonja született! Vajon a következő részre mit tudnak még kitalálni a zseniális angolok?

INDEX: 95%

info

KIADÓ SONY
FEJLESZTŐ NEX
PLATFORM PS3
MULTIPLAYER 2 JÁTÉKOS

pc guru BRONZE

Time Crisis 4

LŐDD LE A TÉVÉT!

Egykoron a verekedős programok mellett a játéktermek legnépszerűbb masinái a fegyverekkel felvértezett automaták voltak. A megszámlálhatatlan mennyiségű program közül kiemelkedő Operation Wolf, Point Blank vagy a Jurassic Park és Terminator 2 automaták töméntelen mennyiségű pénzt szedtek ki a zsebemből – de persze minden fillér megérte az árát! A műfaj az FPS-ek előrejutásával és a játéktermek háttérbe szorulását követően szépen lassan kihalt, és jó ha ötévente napvilágot lát egy újabb pisztolyos móka. A legújabb ötéves terv végén, a PS3 startját követő évben pottyant be ajtónkon a szintén játéktermi gyökerű Time Crisis 4.

HI-TECH MAN IN A LOW-TECH WORLD

Ha csak egy mondattal kellene összefoglalnom véleményemet, akkor azt írnám, hogy a Time Crisis 4 ugyanolyan, mint elődei. Semmivel sem tud többet (illetve amivel többet tud, az felesleges – de erről később), mint matuzsálemi korú rokonai. Persze a PS3 bivalyerős gép ezért a látványvilág elképesztő sokat fejlődött, de annyit azért nem, hogy szájtátásra késztesse a játékosokat. Ez egyáltalán nem jelenti azt, hogy a játék rossz lenne, csak azt, hogy különösebb újdonságot nem érdemes várni tőle – viszont mivel a stílus ennyire a kihalás szélén van, mindenképpen érdemes adni neki egy próbát, ha kedveljük a stílust.

Igaz, mi a szokásosnál jobban kedveljük ezt a stílust, olyannyira, hogy fénypisztoly nélkül, kontrollerrel is képesek voltunk végigtolni anno a House of the Dead harmadik, Xboxra megjelent epizódját. A TC4 hozza a megszokott játéktermi érzést, beleértve a borzalmasan blőd sztorit is. Van benne minden: ostoba rövidítésű terrorszervezet, árulóvá lett katonák, különleges szörnyetegek, és körülbelül négymilliárd kilőtt golyó. Persze az egész csak arra jó, hogy okot adjon a jó hosszú pályák végigtolására, nem hiszem, hogy ezt bárki komolyan gondolta volna. A szokásos módon két választható karakter között tudásban semmi eltérés nincs, csak néhol válnak el az útjaik, de azért még ez sem egy

Szörnyszülött fegyver

Az éktelenül ronda és gusztustalan fénypisztoly magyarázata roppant egyszerű. Amerikában ugyanis nem engedték, hogy a Namco fekete színnel lássa el a pisztolyt (mint Japánban), mondván úgy sokkal jobban hasonlítana egy igazi fegyverre és ezzel hatalmas károk keletkezhetnek a fiatalkorúak lelkében. Ezzel rákényszerítették a készítőket, hogy rugaszkodjanak el a valóságtól, amennyire csak lehet. Sikerült. A narancssárga pisztolyt képtelenség összetéveszteni egy valódi mordállyal, nem csak a színe, hanem a markolatából kiálló közel 3 méteres USB kábel, illetve a bal szélén éktelenkedő analóg kar miatt sem. Kérdem én: nem lett volna már ez önmagában elég?

Az ilyen rakétákat érdemes kilőni, mielőtt belecsapódnak az arcunkba

eget rengető eltérés. Az is megmaradt a régi részekből, hogy minden időre megy, hogy csak a speciálisan színezett ellenfelek képesek minket megsebezni, és hogy a fedezékbe húzódás a kommandósok leghasznosabb mozdulata.

Jószerivel két újítás van a játékban, az egyik a 360 fokban ránk törő ellenfelek megjelenése (a fegyver forgatásával lehet váltani a képernyők között – szóval nem igazi 360 fokos harcról van szó), illetve az időre végrehajtandó opcionális feladatoké. Ezúttal négy fegyverünk lehet, de a korábbi epizódokhoz képest itt elég gyakran fogjuk az extrább skulókat használni, még a gránátvetőre is sűrűn sor kerül. Kedvencünkké a képernyő felét letaroló sörétes vált, igazán kár, hogy a fegyverek hangja is olyan műanyag, mint amilyen a pisztoly a kezünkben. Néha kapunk egy-egy rövidebb járműves részt, ahol soha ki nem fogyó gépágyúval lövöldözhetünk, de ezeknél finoman szólva is láttunk már jobbat…

FPS FÉNYPISZTOLLYAL

A Time Crisis 4 legnagyobb újdonsága azonban a nagy dérrel-dúrral beharangozott FPS mód. A külön sztorival megáldott részben már nem fixen beállított kamerakezeléssel találkozhatunk, hanem egy FPS-hez hasonlóan működő, szabadon bejárható világgal. A mozgáshoz a pisztolyon lévő analóg karokat használhatjuk, a célzáshoz pedig értelemszerűen a pisztolyt. Ez így leírva talán nagyon jól hangzik, a játék közben ellenben egyáltalán nem működik… egy szóval kifejezve csapnivaló. Lassú, ostoba, ronda, irányíthatatlan; egyszóval teljesen felesleges volt vele dolgoznia az érintetteknek, és inkább titkolni kellett volna, mintsem forradalmi meglepetésként hirdetni. Pedig van benne néhány újítás, amit a központi játékba is átvehettek volna – ilyen a rengeteg fegyver (még kés is van – igaz, arra nem jöttünk rá, hogy minek…), és a némileg izgalmasabb, ám sajnálatos módon rondább pályák. Az is érdekes, hogy pont ezek a szakaszok a leghosszabbak, némelyik akár fél órás is lehet – és bár ez nem tűnik soknak, ez alig feleharmada a klasszikus játékmódnak.

Az alap lövöldözés élvezetes szórakozás, de a többi játékmód és extra borzalmas!

A legtöbb netes teszt egyébként épp ennek förtelmessége miatt húzta le a béka hátsója alá a Time Crisis 4-et – ha ezt nem rakják a programba, sokkal jobb értékeléseket kapott volna. Mi nem éreztük fairnek, hogy egy bónusz miatt tapossuk a földbe a játékot, hisz a központi rész, a klasszikus lövöldözés remekül működik. Már csak azért is, mert a fénypisztoly a sorozat eddigi részeitől eltérően nem régi típusú fénypisztolyként működik, hanem a tévé tetejére rakott két érzékelő veszi a pisztoly infravörös jeleit, amivel pontosabb célzás válik elérhetővé. Csak azt nem értjük, hogy miért nem lehetett vezeték nélkül megoldani az egészet…

A Time Crisis 4 egy nagyon jó kis játék. Az alap játéktermi verzió zseniális, a képi világ elfogadható (igaz, helyenként bőven ez alá esik a szintje), a programhoz csatolt minijátékok kielégítőek (reflexünket, illetve célzóképességünket próbára tevő pályákról van szó), de maga a pisztolyos lövöldözés szuper. Egyvalamit azonban még lelkesedésünkkel együtt sem értünk. Miért nem lehet egy ilyen játék játékideje több mint két óra? Az igaz, hogy ha az extrákat és a végigjátszást követő klasszikus epizódot is kimaxoljuk akkor akár többet is eltölthetünk vele, ám ettől függetlenül is baromi zavaró egy 17 ezer forintos játéknál két óra után letenni a stukkert. Na meg ha már itt tartunk, miért nem lehet külön pisztolyt venni – mert most a kooperatív játék egyetlen módja, ha mindkét játékos megveszi a teljes árú pakkot játékkal együtt.

pc guru

AMI JÓ
A fénypisztoly remekül működik

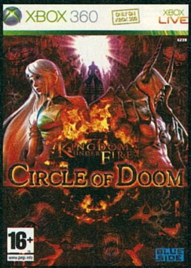
ÉS AMI NEM...
Katasztrofális FPS mód, csúnya pisztoly

GRAFIKA	07	Szép, de semmiképpen sem igazi nextgen
HANG	06	Pukkan, robban, kiáltozik…
JÁTSZHATÓSÁG	10	A fénypisztoly kiválóan működik
ÉLETTARTAM	04	Két óra, utána csak a szenvedés

ÖSSZEGZÉS: Az év első és egyetlen jó fénypisztolyos játéka PS3-ra (Wii-re a kontroller miatt érkeznek a hasonló darabok). Hiányt pótló darab, a rajongóknak kötelező. Remélem egyszer a Halo univerzumban is lövöldözhetek majd!

INDEX: 75%

pc guru



info

KIADÓ	MICROSOFT
FEJLESZTŐ	BLUESIDE
PLATFORM	XBOX360
ONLINE	4 JÁTÉKOS

KINGDOM UNDER FIRE: Circle of Doom

VÉGZETESEN KÖZEPES

A Kingdom Under Fire stratégiai játékként élhet a régi PC-s játékosok tudatában, ám a koreai fejlesztők mára már alaposan megváltoztatták a dolgokat. A két xboxos epizód még maradt stratégia, kiegészítve azzal, hogy a vezéreket közvetlenül irányíthattuk a csatamezőn, a legújabb, Circle of Doom alcímű epizód pedig már szinte csak akcióelemeket tartalmaz. Na jó, kis túlzással RPG-ízt is fel lehet fedezni benne, de stratégiát már szemernyit sem találunk a játékban.

KONZOLOS AKCIÓ

A Diablo-féle játékok konzolon is megtelepedtek, kisebb-nagyobb változásokkal. Ilyen a kombó alapú harcrendszer a pozitívumok között, és sokkal kötöttebb játéktér a negatívumoknál. A Circle of Doom pont ilyen recept szerint épült föl: van egy fantasy világunk, amit jól meg kellene menteni, ehhez van négy (meg két később kibontható) hősünk, és legalább 30 órára elegendő, megsemmisítésre váró ellenfél. A sztori tulajdonképpen tök felesleges, csak azért van, mert valamit muszáj volt körítésként kitalálni, ennél sokkal fontosabb a harc. Főként azért, mert a játékmenet a következőképpen épül fel: a pálya elején megindulunk az ösvényen, amin úgy ötvenméterenként egy csapat ellenség vár. Elkalandozni nem lehet, vagy ha esetleg van is egy elágazás, akkor tuti, hogy az egyik út zsákutca, benne kinccsel és egy méretes szörnyeteggel. A harcnál csak arra kell figyelni, hogy nem lehet ész nélkül kaszabolni – minden támadás fogyasztja SP-ink számát, és amíg az nem töltődik vissza, csak védekezni tudunk.

A harc eleinte még szórakoztató, hisz minden karakter más és más fegyverekkel képes helyretenni az ellenfeleket. Két fegyvert, illetve két speciális húzást készíthetünk be egyszerre, lesz, aki például pallossal és kéziágyúval (konkrétan egy kézben fogott ágyú) és lesz, aki íjjal és varázslatokkal küzd. Természetesen mindenkivel lesz esélyünk, de a játék messze legélvezetesebb módja az online kooperatív játék, ahol szerencsére a szörnyek is nagyobb ellenállást fejtenek ki. A taktikázás itt sem megy túl a barbár bemegy csatabárdozni, a pap hátulról gyógyítja, a varázslólány meg tűzgolyókat hajigál szinten, de mi ezt igencsak élveztük.

EGYEDÜL NEM MEGY

Egyedül viszont a játékkal bizony voltak gondjaink. Mivel a sztori mintha nem is lenne, a karakterek nem túl megkedvelhetőek, a játékmenetet meg csak ritkán dobja fel egy nagyobb főellenség, az egyetlen extra a tápolás. Vagy 70 képességet tanulhatunk meg, millió fegyvert és páncélt szerezhetünk, ráadásul utóbbiakat keresztezni is lehet. A grafika inkább közepes, mintsem jó, és nagyjából ez mondható el az egész játékra is. Ha nincs Xbox Live elérésed a kooperatív-módhoz, csak óvatosan közelítsd meg…

Egy tökéletesen jellemző kép a játékból: valami gonoszat hentelünk a sötétben...

pc guru

AMI JÓ
A kooperatív-mód szokás szerint dob a játékon

ÉS AMI NEM...
A játékmenet borzalmasan egyhangú

GRAFIKA	07	Lehetne sokkal-sokkal szebb is
HANG	08	A zenék kellemesek, szinkron alig van
JÁTSZHATÓSÁG	08	Hamar bele lehet rázódni
ÉLETTARTAM	08	Borzasztó hosszú. És unalmas

ÖSSZEGZÉS: Ha mindenképpen tápolásra vágysz, és minimális agymunkára, jól szórakozhatsz vele; de ilyenkor sem ártanak az Xbox Live-pajtások, hisz a kooperatív mód messze a Circle of Doom legvonzóbb pontja.

INDEX: 75%

Nyereményjáték

Ha szeretnél mészárolni egy kicsit a Kingdom Under Fire világában, akkor nincs más dolgod, mint küldeni egy emailt a pcguru@pcguru.hu címre, KUF megjelöléssel. Ha szerencsés vagy, tied lehet egy a Microsofttól kisorsolásra kapott három játék közül. A jelentkezéseket február 4-ig várjuk!

pc guru

XBOX 360

INFO

KIADÓ THQ
FEJLESZTŐ RAINBOW
PLATFORM XBOX360, PS3, PSP, WII
ONLINE 12 JÁTÉKOS

pc guru BRONZE

MX VS ATV Untamed

HÁZIASÍTATLAN VASPARIPÁK

PC-n ugyan még egy része sem volt, sem az MX, sem az ATV sorozatoknak, de konzolon a Rainbow már körülbelül végtelen mennyiséget gyártott le belőlük. Mikor a motoros, illetve a terepfutós játékok kezdtek unalmassá válni, egyszerűen összeeresztették őket, így jött létre a vs. Az Untamed pedig ennek a szériának az új verziója.

Ez persze (?) nem jelenti azt, hogy különösebb újdonságokkal jelentkezne, a fejlesztők úgy gondolták, hogy bőven elég az a tény, hogy – többek között – a nextgen konzolokra is megjelenik, és ezzel együtt jár némi grafikai ráncfelvarrás. Merthogy ezen kívül nem sok

Repül a nehéz homokfutó, ki tudja hol áll meg... Jó eséllyel a motoros gerincén...

minden változott. Persze kapunk rengeteg új gépet, versenyt és bajnokságot, az online opciók is kibővültek, de különben maradt a régi versengős játékmenet. Minden rajtrácson 12 különféle gép (a címadókon kívül autók, terepjárók és más gépek) áll fel, a visszaszámlálás végeztével pedig megindul a haddelhadd. Persze minden gép saját vezetési modellel rendelkezik, a lomha-de-erős modelltől kezdve egészen a spektrum másik végletéig. Ennek ellenére kellemesen ki vannak egyensúlyozva a dögök, ami mondjuk az erős online támogatás miatt magától értetődő is. A sztorimód valami elképesztően hosszú, és minden versenytípust megtalálunk bennük, amit ember csak kitalált. Az egyetlen igazán új opció az endurocross névre hallgató móka, ami gyakorlatilag egy akadályokkal és tócsákkal megbolondított hagyományos versenyt jelent – ez egész jó, kivéve azokat a pályákat, ahol túlzásba vitték a dolgot, és ha húsznál gyorsabban megyünk, tuti, hogy hamar felakadunk egy farönkbe...

A versenyben részt vevők változatosságára szemernyi panaszunk sem lehet

Az egyjátékos-mód persze csak az egyik fele a játéknak, hiszen a 12-fős online futamok a legvidámabb versengést kínálják a Forza 2 óta. A különféle gépосztályok összeeresztésével a szemétkedési opciók tárháza is végtelenül szélessé vált, amit a saját bőrünkön fogunk tapasztalni. A legjobb a sima versenyek mellett azonban a Snake névre keresztelt móka, ahol gépünk Tron-módra egy sebző csíkot húz, és úgy kell versenyezni, hogy a többiek „halálos farkát” elkerüljük. Óriási móka, főként, ha nem

valami szűk pályát választunk hozzá, ahol az első kanyarban kiesik a fele nép.

Az Untamed az a játék, melyet becsületes iparosmunkaként szokás jellemezni. Abszolút nem rossz, (hacsak szimulátort nem vár valaki – mert ez nagyon nem az), semmi baj sincs vele, de ugyanígy elmondható, hogy nem volt képes megújulni, és pár technológiai fejlesztéstől eltekintve tulajdonképpen ugyanaz, mint a sorozat előző része. Persze ha az kimaradt, akkor már nagyobb kedvvel tudom ajánlani!

pc guru

AMI JÓ
Az online versengés 11 ellenfél ellen

ÉS AMI NEM...
Nagyon hasonlít az előző részre

GRAFIKA	07	Nem csúnya, de lehetne jobb
HANG	08	Egész jó, rockos zenék
JÁTSZHATÓSÁG	08	E téren nincs kis hiba sem
ÉLETTARTAM	09	Borzalmasan sok verseny, plusz online

ÖSSZEGZÉS: Az eredeti Viva Pinata egy teljesen egyedi játék volt. Az első mellékszál ezzel szemben egy kissé fantáziátlan minijáték-gyűjtemény. X360-on nincs ennél jobb a kategóriában, de ez nem jelenti azt, hogy egyben jó is lenne. Kár érte...

INDEX: 75%

pc guru

INFO

KIADÓ SQUARE ENIX
FEJLESZTŐ THINK & FEEL
PLATFORM DS
ONLINE NINCS

pc guru SILVER

FINAL FANTASY XII REVENANT Wings

RPG-BŐL RTS LETT

A Final Fantasy-sorozat a játéktörténelem egyik legmeghatározóbb szériája. A tizenkettes sorszámot viselő rész anno PlayStation 2 korszak lezárásának legfontosabb műve volt. A kaland folyatása Revenant Wings címmel került a boltokba és a történet fonalát ott veszi fel, ahol azt a nagyszerű előd abbahagyta – de ezen túl minden megváltozott!

A Revenant Wings érdekes játék, nem ezt vártuk volna egy FF-től. A RW a hatalmas sikerű RPG előd „lebutított" elemeiből építkezik, melyeket a készítők igen kemény RTS-funkciókkal bővítettek ki. Mindez önmagában talán nem lenne túl bíztató, de a képi világ és a hangok együttes hatása megtéveszthetetlen Final Fantasy hangulatot áraszt. A gyönyörű, kézzel rajzolt karakterek és a szépen feltextúrázott hátterek eszméletlenül cukik még akkor is, ha ez így egy komoly lapban leírva bután is hangzik.

A hangulat tehát teljesen a helyén van, a kérdés csak az volt, hogy a DS alkalmas-e arra, hogy egy komoly RTS-be életet leheljen. A válasz egyértelműen igen. A kezelés roppant egyszerű, a ceruzával pillanatok alatt kiadhatjuk az utasításainkat, a d-paddel simán görgethetjük a térképet míg a gombokon különböző gyorsbillentyűk kaptak helyet.

A Revenant Wings játékmenete lényegében a klasszikus RTS-eket idézi. Azzal az eltéréssel, hogy hőseinket az RPG-kben megszokott módon tápolhatjuk, egyre jobb cuccokat szerezhetünk nekik, különleges képességekkel ruházhatjuk fel őket. Fontos megjegyezni, hogy minden hős mellé képesek vagyunk lényeket megidézni a játéktéren található portálokon keresztül. Fontos azonban, hogy a pályák előtt kell kiválasztani a majdan megidézendő lények számát és fajtáját, így az előzetes tervezésnek hatalmas jelentősége van.

Természetesen minden egyes egységtípusnak megvan az ellenszere, ezért figyeljünk arra, hogy a levegőből támadók ellen még véletlenül se küldjünk olyan csapatokat, akik csak és kizárólag karddal képesek harcolni, ergo ezek ellen a tűzlabdások és íjászok a nyerő választás. Ez persze még egyszerűnek hangzik, de mikor vagy húsz karakterünk van a pályán, akik vagy negyven különféle tulajdonságú lénnyel küzdenek, akkor azért össze fognak akadni a problémán dolgozó agytekervényeink...

Küldetések között a városokban múlathatjuk a lomhán folydogáló időt

A Revenant Wings egy nagyon jó kis játék. Nem hibátlan, de mindenképpen kipróbálandó darab már csak azért is, mert új színt hoz a kézikonzolos stratégiák világába. Igazából egyetlen egy dolog zavaró benne mégpedig az, hogy egy rosszul felállított csapat esetében esélyünk sincs a győzelemre és mindez csak akkor derül ki amikor már beléptünk a harcmezőre.

pc guru

AMI JÓ
Teljesen új játékstílus

ÉS AMI NEM...
Ha nem jól taktikázunk, már start előtt veszítünk

GRAFIKA	09	A platformhoz képest gyönyörű
HANG	10	Fantasztikus muzsika!
JÁTSZHATÓSÁG	07	Könnyen el lehet baltázni a csatákat
ÉLETTARTAM	08	FF-szinten hosszú játékidő

ÖSSZEGZÉS: Gyönyörű, hangulatos fantasy RTS kisebb hibákkal, de annál nagyobb bájjal! Azt meg, hogy hogyan sikerült a DS kártyára több mint fél óra gyönyörűen lerenderelt átvezető mozit tenni a játék mellé, az külön sci-fi!

INDEX: 80%

info

KIADÓ SONY
FEJLESZTŐ BIGBIG
PLATFORM PSP
ONLINE 4 JÁTÉKOS

pc guru SILVER

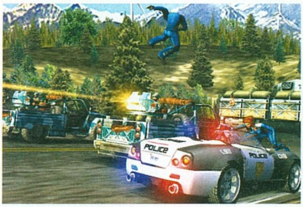
PURSUIT FORCE: EXTREME Justice

CSAK EGY UGRÁS A SUGÁR(HAJTÁSÚ VADÁSZGÉP)

Mérföldkőhöz érkezett a Sony: most már ők is megpróbálják felvenni a versenyt a Microsoft-féle magyarítás-lázzal, ráadásul teszik mindezt profi szinkronnal, és egy remek játékkal karöltve. Bár PS2-n már láttunk ilyesmit, PSP-n azonban ez az első magyarított alkotás, ráadásul rögtön minőségi szinkronnal kezdtek!

A Pursuit Force egy remek B-movie lenne, ha moziban vetítenék: feladatunk főhősünkkel autón, levegőben, vízen üldözni a rossz fiúkat, hatalmas robbanásokkal, kicsit kopottas – de helyenként rendkívül látványos – grafikai körítéssel, és remek hangulattal karöltve. A történet szerint a városban ismét (ez egy második rész) megjelennek a felforgató elemek, hogy mindent és mindenkit káoszba taszítsanak. A már ismert két bandán túl újabbak kúsztak fel a felszínre, ráadásul a csoport életét megkeseríti a Vipera osztag is: a rendőrség kötelékébe tartozó alakulat ugyanis gyanúsan sokszor tudja, hol kell felbukkannia.

Aki már játszott az előző résszel, az tudja, mire számíthat: főhősünk kocsiról kocsira (illetve, esetünkben néha repülőről hajóra, vagy tankról motorra...) ugrál, miközben lövi az életére törő gaz ellenfeleket. Ez most sem változott, igazi játéktermi hangulat lengi körbe az egészet, lőhetünk, vetődhetünk, megtehetünk mindent, amit egy akciójátékban meg lehet tenni, ráadásul, wifin keresztül akár négyen együttműködve is. Az Extreme Justice alcímnek megfelelően bekerült a játékba egy „igazság rendszer" névre keresztelt metódus is, ennek hála mostantól fogva extra képességeket aktiválhatunk. Ha rossz fiúkat kapunk el, gyorsabban szert tehetünk az ehhez szükséges energiára, ha a civileket bántalmazzuk, veszítünk abból, pedig nagy szükségünk lesz rájuk. Járművek terén is igen korrekt lett a felhozatal: a kocsikon túl mostantól többek között jetskit, oldalkocsis motort, sőt akár repülőt is meglovagolhatunk.



Mint a cikkben megírtuk, a játéknak nem sok köze van a realitásokhoz

Ez már önmagában is jól hangzik (főleg, mert az első rész ordenáré nehézségi szintjét visszafogták), mindezt valódi sztárparádét felsorakoztató szinkron segítségével valósították meg. A játékban megszólal többek között Vass Gábor és Markovics Tamás is, de igazából csak hozzájuk hasonlóan híres színészeket és színésznőket hallhatunk, a pompás szövegeket pedig remek beleéléssel olvassák fel! Minőségében eddig még nem látott igényességű alkotással van dolgunk, ezt pedig többek között a tavaly, nagy konzolokra megjelent Harry Potter és a PC-s The Witcher ismeretében merjük kijelenteni!

pc guru

AMI JÓ
Látványos akciózás az országutakon, magyar szinkronnal

ÉS AMI NEM...
Néha kevéssé látványos...

GRAFIKA	08	Szép autók, felejthető tájak
HANG	10	Felejthető zene, de TÖKÉLETES SZINKRON
JÁTSZHATÓSÁG	08	Csak néha lesz túl nehéz
ÉLETTARTAM	08	A négyfős multi remek móka!

ÖSSZEGZÉS: Nem egy kiemelkedő alkotás, de a kategóriájában a csúcson van – agyatlan, őrült száguldozás, akár multiban is. A remek fordítás és szinkron pedig még tovább emeli az élvezeti faktort. Mindenképpen ajánlott!

INDEX: 85%

Nyereményjáték

Ha te is szeretnél részt venni egy kis repülőről motorcsónakra, onnan meg sportautóra ugrándozásban, ezt most megteheted, ha te leszel a szerencsés, aki megnyeri a kisorsolandó két Pursuit Force: Extreme Justice játékunk egyikét. A játékra pályázó PSP-tulajok emailjeit a pcguru@pcguru.hu címre várjuk, Pursuit Force tárggyal!

Az előző számunkban beharangozott őszi Xbox Live-frissítés remek dolgokat hozott. Letölthető régi játékok, kibérelhető filmek HD-felbontásban. Igazán kár, hogy ezeket Magyarországról nem tudjuk élvezni, mert a Microsoft valamiért blokkolja az innen érkező letöltési kérelmeket. Remélhetőleg nem kezdik el szűrni a többi Xbox Live-lehetőséget csak azért, mert egyelőre nincs magyarítva a Live rendszer (korábban volt ilyen pletyka). PS3-fronton viszont egyre javul a rendszer – bár túl sok letölthető PlayStation Network játék nem jelent meg mostanában, viszont egyre több a demó és videó, remélhetőleg ilyen téren hamarosan felzárkózik a Sony hálózata a Microsoftéhoz. A következő hónap nagy durranása a Rez HD lesz, ez az egészen zseniális zenés-lövöldözős kultjáték – ha idén csak egy játékot vesztek, arra spóroljatok!

pc guru

INFO

KIADÓ CHAIR
FEJLESZTŐ CHAIR
ÁRA 800 MS PONT

08/10

METAL Slug 3

XBOX LIVE ARCADE

Egy korábbi E3 egyik legélvezetesebb momentuma az volt, mikor Sasával a harmadik napon, dögfáradtan úgy döntöttünk, hogy elég volt a AAA kategóriás játékokból és a csillogásból, valami másra van szükségünk. A Paradicsomot találtuk meg akkor egy – szerencsére ingyenes – Metal Slug 3 automata képében, amivel aztán el is töltöttük a következő interjúig hátralevő másfél órát. Ez a játék egy hangulatbomba: egyszerűen annyira kretén minden pálya és ellenfél, hogy mindenki azonnal beleszeret (még a téma iránt több mint szkeptikus NightBagoly is behódolt egy pálya után!). A MS3 a hat részből álló sorozat talán legjobbja, bár az XBLA-verzió nem sikerült tökéletesre. Az egyszerű alapokra építkező játék (megyünk balról jobbra, kinyírva mindenkit, aki szembejön; a megmentett emberek extra fegyvereket adnak jutalmul) egy haverral játszva mutatja meg igazi énjét, ilyenkor szinte abbahagyhatatlan. A Metal Slug 3

tehát alapból zseniális, ám ez a változat érthetetlen hibáktól szenved. Ilyen például, hogy a mókás véreffektek csak Japán nyelvet beállítva jönnek elő, és azt sem értettük, hogy miért kellett engedni a végtelen folytatás lehetőségét. Persze az „egy sérülés, azonnali halál" játékmenet manapság sokak számára idegesítő lehet – de ez volt a játék fő vonzereje.

SENSIBLE WORLD OF Soccer

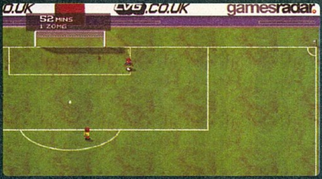
pc guru

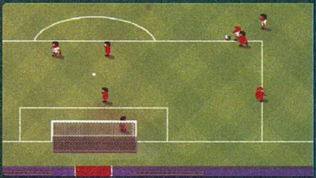
INFO

KIADÓ CODEMASTERS
FEJLESZTŐ CODEMASTERS UK
ÁRA 800 MS PONT

07/10

Remélhetőleg ezt a játékot senkinek nem kell bemutatni, hisz a „szenzifoci" minden idősebb játékos számára fogalom, mely az idők során legendává nemesedett. Egyetlen gomb passzolásra, becsúszásra és

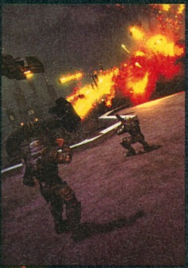




gólszerzésre, kellemesen bumfordi grafika, borzalmasan tekerhető lövések – ki ne emlékezne ezekre a dolgokra, aki anno kipróbálta? A SWoS-t tehát imádjuk és mindenképpen úgy élt az emlékezetünkben, mint egy játék, amiben mesteri szintre fejlesztettük magunkat (10:0-akra vertük az angol élcsapatokat a Tottenhammel). Ehhez képest most kis túlzással az is csoda volt, ha átértünk a felezővonalon, gólt is csak elvétve lőttünk, megnyert meccsünk pedig csak akkor volt, ha borzasztó gyenge ellenfelet választottunk. Nem tudjuk, hogy csak mi jöttünk ki a gyakorlatból (na de ennyire?!), vagy a játékon változtattak valamit, mindenesetre még multiban sem élveztük annyira a játékot, mint régebben. Ráadásul a játék nem is tesz sokat a barátkozás érdekében. A menü valami fertelmes, így még az amúgy meglepően mély bajnokság-módot is nehéz élvezni. Ehhez vegyük hozzá a millió reklámot, amit az arcunkba tömnek, meg a pocsék hangokat (hogy hozzászoktunk az évek során a kommentárokhoz...), és így már bizton állítható, az új verziót nem szabad „vakon" megvenni, menjünk vele előbb egy próbakört.

WARHAWK: OMEGA Dawn

pc guru



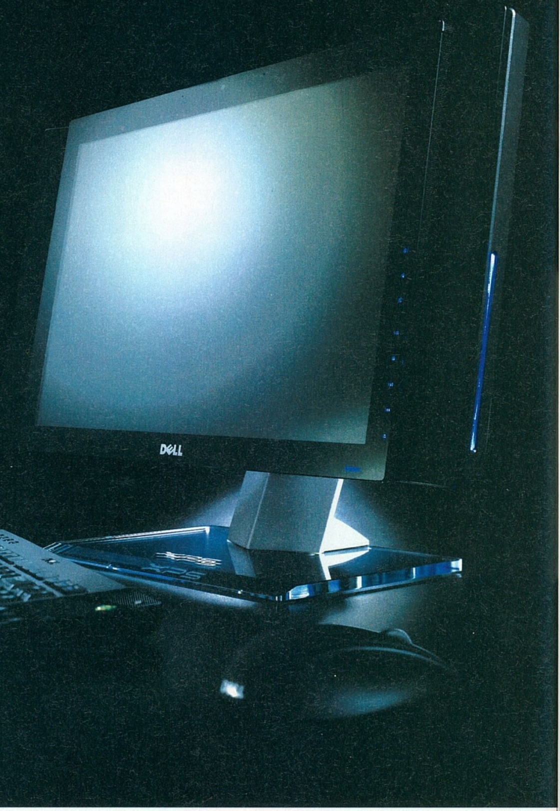
INFO

KIADÓ SONY
FEJLESZTŐ INCOGNITO
ÁRA 8 DOLLÁR

06/10

A Warhawk egy nagyszerű játék PS3-ra: egy Battlefield-szerű multiplayer ámokfutást kell elképzelni, azzal a nem elhanyagolható különbséggel, hogy itt a harc sokkal kisebb arányban zajlik a földön (akár gyalogosan, akár járműben), sokkal inkább a nagyszerűen manőverezhető vadászgépeken van a hangsúly. Az egyszerű játékmódok ellenére – vagy ki tudja, talán pont azok miatt – hatalmas élmény a kanyonokban manőverezve kergetni ellenfeleinket, vagy centikkel a hullámzó vízfelszín felett menekülni a rakéták elől. Az alapjátékot tehát csak ajánlani tudjuk, ez bolti forgalomban is kapható, de PSN-ről is letölthető. Az első nagyobb kiegészítő, az Omega Dawn decemberben érkezett meg a Warhawkhoz, és bizonyos mértékben csalódást keltett. Egyetlen pályáról van ugyan csak szó, de azon rögtön három pályakiosztást kapunk a különféle játékmódokhoz. A pálya hatalmas lett, talán túl nagy is – éppen ezért itt még ritkább a gyalogos próbálkozás; egyszerűen túl sokáig tartana átslattyogni a gyárkomplexum másik oldalára. A hatalmas (néha túl hatalmas) pálya mellett a másik újdonság egy anyahajó megjelenése, mely sok ágyúval rendelkezik, a pilóta mellett hat katonát és egy földi egységet szállíthat, és az interjúkból úgy tűnt, hogy hihetetlenül veszélyes lesz, amolyan főellenség-szerű monstrum. Ehelyett egy lomha dög, amit akár egyetlen rutinos pilóta is a földre küldhet. Az újítások tehát nem nagyon jöttek be, tulajdonképpen pont olyan jól el lehetünk a kiegészítő nélkül, mint letöltése után.

DELL XPS ONE



Az Apple iMac-ről már bizonyára mindenki hallott, ez egy számítógép egy vékony házban, lényegében a monitorba bújtatva – MacOS rendszerrel. Nos, ennek a szériának állít most konkurenciát a Dell az XPS ONE családdal, melynek felépítése és elgondolása ugyanezen alapszik, azzal a különbséggel, hogy ehhez nem adnak Mac OS-t, de Windows Vista Home Premium természetesen jár mellé.

írta · *Galopp, Kremo*

A jelenleg háromtagú család: „The Essential One", „The Performance One" és a „The Entertainment One" modelekből áll. Teljesítményük és áruk ebben a sorrendben növekszik 1400-tól 2300 dollárig. Mindhárom verzió egy szélesvásznú 20"-os monitort tartalmaz. Központi egységük Intel Core 2 Duo E4500-tól E6550-ig, a RAM 2GB dual channel DDR2 667 MHz-es frekvenciával. A videokártya vagy integrált, vagy ATI Mobility Radeon HD 2400-as lehet, háttértárként 250-500GB-ig terjedő 7200rpm-es SATA merevlemez szolgál. Az optikai meghajtó sem maradt ki, mely alapesetben CD/DVD író, opcionálisan pedig Blue-Ray író lehet. A konfigurációkat 8 az egyben kártyaolvasó és a TV tunerkártya teszi teljessé, utóbbihoz távirányítót is mellékelnek. Ha mindez nem lenne elég, akkor sem kell aggódni, mert olyan „apróságok" bővítik a szolgáltatások listáját, mint a Bluetooth, a Wi-Fi, a Stereo Surround hangszórók, a vezetékmentes egér és billentyűzet, valamint a FireWire csatlakozó.

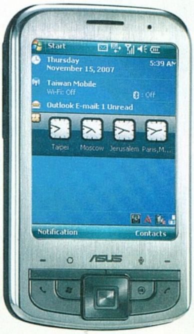
Az XPS One tulajoknak nem kell a gépház elhelyezésével bajlódnia

BELKIN Bluetooth USB

A Belkin és a Kodak által közösen piacra dobott új adapter abban különbözik a hagyományos daraboktól, hogy képes közvetlenül áttölteni a képeket a kamerával felszerelt mobilokról a számítógépre. Természetesen sok transzfer programmal ellentétben ez sértetlenül másolja át a képeket, így sem méretbeli, sem minőségi változásról nincs szó. Az ügyes mutatványhoz nem kell más, mint egy olyan telefon, melynek FTP profilja támogatja a „Kodak kép feltöltési technológiát".

Ha ez megvan, nem csak számítógépünkre küldhetjük át a képeket könnyedén, de rögtön meg is oszthatjuk olyan neves oldalakkal is, mint a MySpace, a FaceBook vagy épp a Kodak Gallery. A támogatott operációs rendszerek listája igen rövid, két tagja a Windows Xp és Vista. Az USB 2.0-s eszköz bluetooth 2.0 +EDR képes, és mint hagyományos bluetooth átviteli eszköz szinte bármivel képes együttműködni, amiben van ilyen csatoló.

ASUS P550



Az Asus P550 PDA-jának egyes specifikációi már szeptemberben kiszivárogtak, azonban a készülék hivatalos bejelentésére decemberig kellett várni. Az Intel PXA család 270-es processzorát szerelték a készülékbe, ellentétben sok más gyártóval, akik egy ideje nem alkalmazzák ezt a CPU-t, pedig az 520MHz-es órajelből fakadó teljesítménye igen hasznos lehet nagyobb étvágyú alkalmazások futtatása esetén. Az operációs rendszer a Windows Mobile legutolsó 6-os változata. Memóriából jutott bőven, 256 MM ROM és 64 MB RAM került bele, mely miniSD memóriakártyával bővíthető – akár az eredeti, akár az újabb SDHC változattal. A háromsávos 3G képes készülék érdekes módon nem kapott kijelző oldali kamerát, így videohívásra nem alkalmas. A kijelző 3,5"-os, 240 x 320 pixeles, azaz QVGA változat. A vezeték nélküli technológiák közül a Bluetooth 2.0 és a Wi-Fi 802.11b/g szabványokkal szerelték fel, melyhez beépített GPS is társul. A GPS típusa az igen népszerű SiRF Star III 20 csatornás változata. A P550-be belefért még egy 2 megapixeles fixfókuszos kamera is. A 71 x 121 x 16.5 mm-es PDA telefon kombó 189 grammot nyom, az 1530 mAh-es akkumulátorával együtt.

képek az éterben

DISPLAYLINK

Samsung már régebben bemutatott olyan monitort, ami nem csak VGA és DVI csatlakozón keresztül tudott videojelet fogadni, hanem USB-porton keresztül is.

A 2003-ban alapított DisplayLink vállalat a kezdetek óta ezen a területen tevékenykedik, és említett technológia kiterjesztését tűzte ki célul. A mind nagyobb sávszélesség – ezáltal a felbontás, illetve a képminőség javítása – csak az egyik fejlesztési irányvonal, ugyanis a még kényelmesebb használat miatt a vezetékeket is szeretnék kihagyni a monitor és a számítógép között. Vagyis az adatok átvitelét kábelek helyett inkább rádióhullámokra bíznák.

A DisplayLinknél – az Alereon céggel közösen – a jó ideje létező UWB technológia ilyen irányú kiterjesztésén fáradoznak. Az UWB lényege, hogy az adóállomás folyamatosan rengeteg rövid, de erős jelet sugároz ki, mégpedig széles frekvenciatartományban, melynek köszönhetően rövid távolságon belül rendkívül nagy sávszélesség érhető el amellett, hogy az UWB eszközök áramfelvétele minimális marad.

A Displaylink meglévő DL-120 és DL-160 chipjeit az Alereon AL5000 chipjeivel való párosítása már előrevetíti, miféle megoldás bemutatását is tervezik a fejlesztők a soron következő CES-en. Ígéretük szerint működő prototípust mutatnak majd be a szakkiállításon, mely 1680x1050 pixeles maximális felbontásra képes, 16,7 millió szín megjelenítése mellett, továbbá 480 MBit/s adatátviteli sebesség jellemzi. Várhatóan ilyen eszköz önállóan a kereskedelmi forgalomba nem kerül.

dupla dinamit

EIZO SX2461W és SX2761W

A cég két új monitora a SX2461W és SX2761W típusjelet kapta a keresztségben. 24 (61cm) és 27 (69cm) colos képátlójú modellekről van szó, minden más paraméterben azonban szinte teljesen megegyeznek.

Mindkettő 16:10-es képarány mellett 1920×1200 pixeles felbontással rendelkezik. Így bőven van elegendő hely a CAD-es vagy grafikai alkalmazások ikonjainak elhelyezéséhez anélkül, hogy a valódi rajzterületből túl nagy helyet foglalnának, illetve a Full-HD felbontású (1080p) filmeket is lejátszhatjuk a maguk teljes valójában. Ráadásul nem okoznak gondot a HDCP védelemmel ellátott tartalmak sem.

300 és 320 cd/m2 fényerő mellett 850:1 kontrasztaránnyal rendelkeznek a monitorok, s betekintési szögük egyaránt 178 fokos. A 6 miliszekundumos válaszidő miatt gyors mozgások megjelenítésekor sem kell aggódnunk az esetleges utánhúzástól.

A gyártó adatai szerint a megjeleníthető színek az NTSC szabvány 92%-át, míg az Adobe RGB színtartomány 95%-át lefedik.

Mindkét modellt Dual-DVI csatlakozóval szerelik, mely megoldással két számítógéphez is csatlakoztathatóak egy időben. További szolgáltatás, hogy USB-hubként is használhatjuk őket.

A 110-115W fogyasztású készülékek kijelzői elforgathatók, így könnyen átszabhatjuk eszközünket „dokumentumnézegető-üzemmódba". A monitorok hamarosan megjelennek, a kisebbik 1200 dolláros áron debütál, míg a nagyobbik testvér esetében megközelítőleg 300 dollárnyi többlettel számolhatunk. Az itthoni árak még nem ismertek.

A monitorok hamarosan megjelennek, a kisebbik 1200 dolláros áron debütál, míg a nagyobbik testvér esetében megközelítőleg 300 dollárnyi többlettel számolhatunk.

FREECOM Network Drive Pro

A Freecom nem aprózta el a tárolókapacitást, amikor kihozta legújabb hálózati meghajtóját, a Network Drive Pro család legfrissebb tagját.

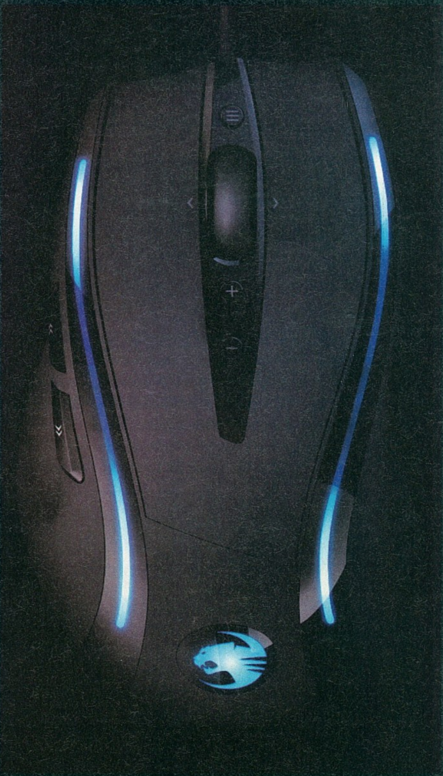
Az eszköz nem kevesebb, mint 1 TB tárolókapacitással rendelkezik. A szabványos 3,5"-os meghajtó gigabites hálózati kommunikációra képes, de lefelé kompatibilis a lassabb hálózatokkal is természetesen. Támogatja mind a Windows, mind a MacOS rendszereket. USB hostként is kiválóan használható, melyet két darab 2.0 USB csatlakozó segít. A beüzemelése semmiféle szakértelmet nem kíván, pillanatok alatt könnyedén elvégezhető a konfigurálása a hálózaton keresztül. A TCP/IP szabványt használó hálózati meghajtó igen széles alkalmazhatósági körrel rendelkezik: hálózati meghajtó, fájlszerver, webszerver, FTP szerver, USB szerver, USP nyomtatószerver, torrent kliens. A „backup" gombnak köszönhetően egyetlen gombnyomással képes szinkronizálni az előre beállított mappákat, így biztonsági mentés funkciót is felsorolhatjuk a funkciók közé. A tárolókapacitásáról egy LED is ad némi visszajelzést, hogy tudjuk, mennyire van tele. Az 589 eurós ár tartalmazza a két éves garanciát és a korlátlan HelpDesk támogatást, a mellékelt LAN kábelen és konfigurációs CD-n kívül. A merevlemez hűtéséről két ventilátor gondoskodik, melyek igen halk működést biztosítanak. Az 1,4 kg-os meghajtó 15x8x8 cm méretű és mind fektetve, mind állítva használható.

ROCCAT KONE

A Roccat nincs túl régóta a piacon, de a termékei magukért beszélnek. Beszéljünk mi is az új egerükről: Kone nevű rágcsálójuk megtervezésekor igyekeztek leendő vásárlóik igényeit szem előtt tartani. A 800 és 2000 dpi között állítható felbontású lézeres érzékelő egység pedig pontosan követi a kézmozdulatokat. Ez önmagában nem nagy kunszt, hiszen gyakorlatilag mindegyik egér képes erre. Az viszont már érdekesebb szolgáltatás, hogy a Kone mind a négy irányba külön skálázhatóvá teszi az érzékenységet.

Az állítható érzékenység mellett az sem baj, ha a számunkra legoptimálisabb az eszköz súlya. A Roccat emiatt 5, 10, 15 és 20 grammos súlyokat mellékel az egeréhez, így mindenki a kedve szerint állathatja az egér tömegét.

A még teljesebb testreszabhatóság érdekében a rágcsáló 96KB-os saját belső memóriával rendelkezik, ezáltal lehetővé válik öt különböző profil és különböző kombók megadása, melyek segítségével tetszőleges számú makrózott mozdulatot tehetünk – akár időzítve is. Az összesen 10 gombból 6 szabadon programozható, valamit a görgetője is négyirányú. Mindezeket pedig még kiegészíti az eszköz két oldalán végigfutó világító csík, melynek színeit ugyancsak külön beállíthatjuk. Akár úgy is konfigurálhatjuk, hogy találatkor pirosan villanjon fel. A Kone 70EUR körüli lesz elérhető, itthoni áráról és elérhetőségéről nincs egyelőre információ.



TOSHIBA Portege M700

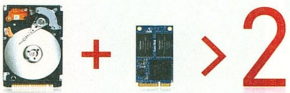
A Toshiba a Portage M700-asa a cég kínálatában már kilencedik generációs tablet PC. A gép 12" méretű, 1280x800 pixeles érintésérzékeny kijelzővel lett ellátva, s ebben a modellben már nem is a ceruza a legfontosabb beviteli eszköz, bár még mindig elsőbbséget élvez. A fejlesztők úgy alkották meg az érzékelő-felületet, hogy ujjal is jól használható legyen, azonban ha a ceruza jelenlétét érzékeli a gép, a nagyobb felületű tapintásokra érzéketlen marad.

Extraként a tabletbe került egy ujjlenyomat-felismerő is, mellyel a még nagyobb biztonságot igyekszik szavatolni a gyártó.

A Santa Rosa alapokra épülő gép GM965-ös chipsetel rendelkezik, melyhez többféle processzor közül választhatunk (Intel Core 2 Duo T7250, T7500, T7700 vagy T7800). A kijelző vezérléséről X3100-as integrált grafikus chip gondoskodik. Maximum 4GB-nyi DDRII-es memóriát halmozhatunk fel az M700-ban. A beépített merevlemez mérete 80 és 160GB között változhat, mely mellé kapunk egy DVD-írót is. Utóbbi helyét egy beépítőkeret segítségével újabb HDD elhelyezésére használhatjuk, vagy ha sokalljuk a 2Kg-os tömeget, ezt ki is felejthetjük a gépből. Az opcionális Bluetooth vezérlő mellett mindenképpen kapunk egy gigabites hálókártyát, és a 802.11a/g/n-es vezetéknélküli modul is a miénk lehet. Mindemellett a gépbe beépítettek még 1,3MP-es kamerát, 3 USB-portot, VGA-kimenetet, 5in1 kártyaolvasót, Firewire portot, PC-Card foglalatot. A mérsékelten ütés és cseppálló tablet 1400 dolláros áron már hozzáférhető, de a teljes kiépítettségű modell ára 1700 dollárnál kezdődik.

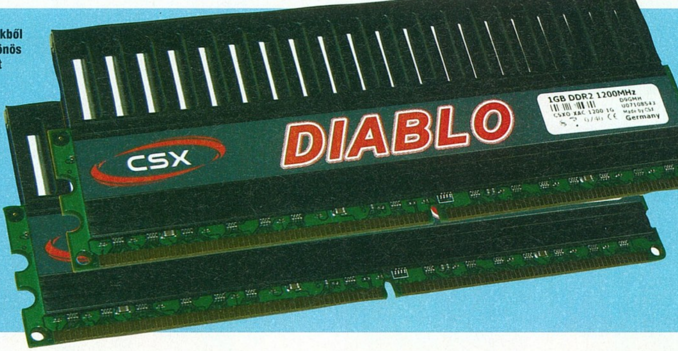
SANDISK Vaulter Disk

Sebesség mindenek előtt – egyértelműen ez volt a mozgató elv a Vaulter Disk nevű memória megalkotásánál.



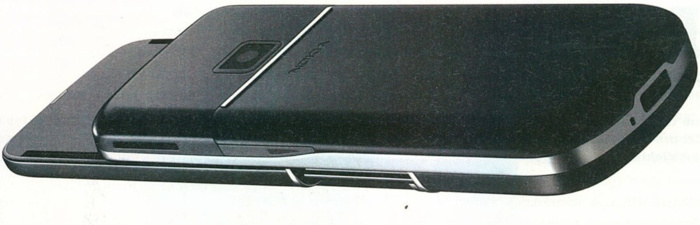
Az újdonság egy solid-state storage alapú flash memória, így érthetően jóval gyorsabb, mint a merevlemezek, ha véletlenszerű elérésről van szó. A memóriát PCI expressz csatolófelületen lehet majd a számítógépekbe építeni, legyen szó asztali vagy épp hordozható változatról. A gyorsulást pedig úgy érhetjük el, hogy az operációs rendszert és az egyéb gyorsan elérendő állományokat a flash memóriára tesszük, így azok jóval hamarabb tudnak betöltődni. A Vaulter Disk a merevlemezzel párhuzamosan működik, így már ebből adódóan is javul a sebesség. A 2008 elejétől rendelkezésre álló újdonságból két méretet ígér a gyártó, melyek 8 és 16 GB-osak. Bár nem ez az első ilyen kezdeményezés, mégis áttörő lépés lehet, ha a cég sokak számára elérhető áron forgalmazza majd a memóriákat. Sajnos azonban árakról egyelőre nem tudunk, így csak bízhatunk benne, hogy nem lesznek nagyon elszállva.

A tuningmesterekből bizonyosan ösztönös birtoklási vágyat vált ki



NOKIA 8800 Arte/ Sapphire Arte

Az utóbbi időben a Nokia talán nem annyira erősítette az exkluzív kinézetű és szolgáltatású telefonjainak kínálatát, most azonban előrukkolt két testvérmodellel, melyekre nagy valószínűséggel a leendő tulajdonosai azt fogják mondani: érdemes volt várni.



Igazi gyöngyszemeket alkotott a cég a 8800 Arte és Sapphire Arte modellekkel. Ugyan nincsenek arany- és drágakőberakások benne, de a rozsdamentes acél, az üveg és a bőr társítása jól sikerült. Mindezek mellett a Nokia ígéri, hogy e modelljeinél olyan felületkezelést alkotott, amelyiknél nem marad a telefon külseje ujjlenyomatos.

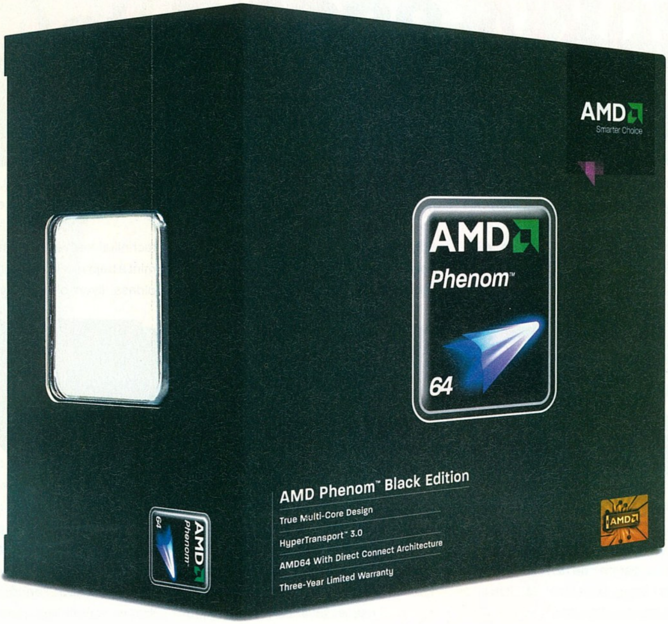
A sokat megélt 8800 modellvonal ezen két új készülékkel nem csak új külsőt, de némileg új belsőt is kapott. Legszembetűnőbb talán az OLED technológián alapuló 2 colos, QVGA felbontású (240x320pixel) kijelző. Ami kevésbé tűnik fel, az a memóriája, ami a kezdeti 64MB-os méretről 1GB-ra nőtt. Megemlíthetjük továbbá az autofókuszos, 3,2Mpixeles kamerát, illetve, hogy a 3G hálózatokat is könnyedén használhatjuk már a telefonnal.

Bár elsősorban a design volt fontos a készülék megalkotásakor, olyan apró technikai kedvességeket is találhatunk, mint a bejövő hívások némításának megoldása. Ilyenkor ugyanis elég csak arccal lefelé borítanunk a mobilt. Az 1000, illetve 1150 eurós áron (Arte/Sapphire Arte) boltokba kerülő, 109x45.6x14.6 mm-es méretekkel rendelkező telefonpáros tömege 150g, Az 1000mAh kapacitású akkumulátor pedig 300 órányi készenléti vagy 3 órás beszélgetési időt tesz majd lehetővé.

COMPUSTOCK Diablo, CEC

A CompuStocx talán nem mindenki számára ismert, pedig egy több mint 10 tíz éve a piacon lévő cégről van szó, amely a saját területén – számítógép memóriák gyártása – specialistának tekinthető. (Európában ők adják el a legtöbb memóriát a különböző Apple gépekhez.)

Legutóbb két szélvészgyors modulokból álló kitet mutattak be, amelyek a „tuningos kedvű" játékosok és a nagy erőforrásigényű alkalmazásokat futtató felhasználók érdeklődésére is számot tarthatnak. Előbbiek számára a 2x1GB-1200MHz-DIABLO készlet, míg utóbbiaknak a 2x1GB-1066MHz-CEC lehet érdekes. A modulok 5-5-5-16-os időzítést bírnak, a Diablo esetében 2,4+/-0,05V, a CEC esetében pedig 1,8+/-0,05V mellett. A Diablo modulokon a Micron D9GMH chipjét használja a gyártó, a stabil működést fém hűtőborda segíti elő. Az 1200MHz-s 2x1GB-os Diablo Kit ára 36 000,- Ft, míg az 1066MHz-es 2x1GB-os CEC Kit 24 800,- Ft-ba kerül. A CSX modulokra Magyarországon 10 év garancia vonatkozik.



AMD Phenom x4

NÉGYEN EGY FEDÉL ALATT

írta · Horváth Patrik

Az AMD egy ideje csak vegetál a processzorpiacon, ütőképes megoldásként a folyamatos árcsökkentéseket tudták felmutatni, amivel gyakorlatilag saját profitjuknak adtak elég nagy pofont. Ideje volt tehát valami újdonsággal előrukkolni, ami képes megszorongatni az Intel Core mikroarchitektúráját...

S megszületett a K10... A következő generációs processzorok alapját a most debütált K10 architektúra jelenti majd, ami gyakorlatilag egy átszerkesztett K8-nak felel meg (a K8 pedig egy felturbózott K7-nek...). A foglalat fizikailag megmaradt, ám az új jelzés Socket AM2+-ra változott. A „szükséges plusz"-ra a továbbfejlesztett Hyper Transport 3.0 rendszerbusz és a fejlettebb energiagazdálkodási sémák miatt volt szükség. Ezektől a felhasználó elesik, ha régebbi (Socket AM2) alaplapot használ. Az asztali K10-ek a Phenom nevet kapták, ezek a négymagos verziók, természetesen várhatók majd kétmagos X2-ők is a jövőben. A mostani Phenom-ok DDR2-es memóriavezérlőt tartalmaznak, de a közeljövőben megkapják a DDR3-as memóriavezérlőt is (tehát egyszerre fogják tudni mindkettőt!), ezzel egy időben kerülnek piacra az első Socket AM3-mas alaplapok is, amelyek kompatibilisek lesznek az új processzorokkal (de a régiekkel nem, az eltérő memóriavezérlő miatt). Ha így tekintünk az AM2+-ra, akkor látható, hogy egy átmeneti megoldásról van szó. A DDR3 memóriák még nem elég olcsók ahhoz, hogy érdemben foglalkozni lehessen velük, viszont az AMD-t sürgeti az idő, így lépniük kellett, és ez a megoldás tűnt a legkézenfekvőbbnek.

VÁLTOZÁSOK SZELE

A K10 mikroarchitektúra rengeteg újítással rendelkezik. Ezek nagy része otthoni felhasználásnál valószínűleg soha nem fog kijönni, inkább a többutas (4-8) szervereknél lesz jelentőségük. Vannak viszont könnyen érthető újítások, ezeket mindenképpen érdemes megismerni, hogy tudjuk hova tenni az új CPU családot. Első és legszembetűnőbb újítás a harmadszintű gyorsítótár (L3 cache) megjelenése. Ez egy asszociatív cache tár, azaz mind a négy mag hozzáférhet, ellentétben az első (L1) és másodszintű (L2) tárakkal.

HARDVER teszt

Gigabyte GA-790FX-DS4, AMD Phenom GP-9600 2.3 GHz – Planar Computer (www.planar.hu)
Gigabyte GA-P35C-DS3, Intel Core 2 Quad Q6600, 2x1 GB Corsair Dominator DDR2-1066 CL5 – Bird Computer (www.birdpc.hu)

Mérete 2 és 8 MB között változhat, jelenleg az összes piacra kerülő Phenom 2 MB-tal rendelkezik (vélhetően az alapból is nagy magméretet nem akarták még tovább növelni), de a jövőben lesznek olyan modellek is, amelyekben egyáltalán nem lesz harmadszintű cache (ezeket olcsóbb lesz gyártani). A következő, szintén nagyon fontos újítás, amely kifelé nem is igazán látszik, az a natív négymagos felépítés. Ez azt jelenti, hogy a négy processzormag egyetlen óriási szilíciumlapkán kapott helyet és ezek a magok egymással a crossbaron keresztül kommunikálnak. A crossbar órajele általában a processzor órajelével egyezik meg, így a késleltetés minimálisra csökkenthető. Ez azért előnyös, mert így a processzormagok közti kommunikáció a szilíciumlapkán belül lebonyolítható, nem kell a rendszerbuszt igénybe venni. Ezzel szemben az Intel eddigi és jövőben megjelenő négymagos megoldásai (Kentsfield, Yorkfield) mind két lapkával dolgoznak, azaz tulajdonképpen 2x2 magos processzorokról van szó, amelyek közös tokozásban, de két különálló szilíciumlapkán foglalnak helyet. Ez az AMD megoldásával szemben hátrányokkal jár, hiszen ha az egyik CPU magja szeretne a másik CPU magjával kommunikálni, akkor ezt csak a rendszersín közbeiktatásával tudják megtenni, elvégre fizikailag elkülönülve helyezkednek el egymástól. Innentől kezdve pedig óhatatlanul lesz egy minimális késleltetés a működésben, hiszen a 333 MHz-es rendszerbusz sávszélessége lényegesen kisebb a Hyper Transporténál. Azért nem minden fenékig tejfel, az AMD-nek az alacsonyabb kihozatal miatt gyártási nehézségei adódhatnak majd, hiszen amíg az Intel adott szilíciumlapkát elad 2 és négymagos processzorként is, addig az AMD külön chipet gyárt a Phenomhoz (2x2 vs. 1x4 mag).

“Ami papíron jónak tűnik, a gyakorlatban nem mindig bizonyul ütős megoldásnak”

Jelentős változáson esett át az integrált memóriavezérlő (IMC) is. A K7-ben és a K8-ban egy 128 bites kétcsatornás kontroller tette a dolgát, amellyel nagyon nagy sávszélességet lehetett elérni. Ezzel szemben a K10 2x64 biten dolgozik, így képes egyszerre írni és olvasni is, ráadásul mivel mindkét csatorna külön memóriaterülettel rendelkezik, így a processzor egyszerre dupla annyi adathoz fér hozzá, mint eddig – igaz fele akkora sávszélesség mellett. Ez elsőre hátránynak hangzik, de a multi-core felhasználás inkább ebbe az irányba viszi a fejlődést.

Említettük már, hogy újdonság a harmadszintű cache memória megjelenése, így érdemes kicsit kitérni a cache tár működésére is. A K10 4x128 kB L1, 4x512 kB L2 és 1x2 MB L3 cache-sel rendelkezik, amelyből az utolsó kettő ún. victim cache, tehát ezekbe csak akkor kerül adat, ha az elsőszintű tár már megtelt. Ilyenkor a CPU a legrégebbi adatot átmásolja az L2-be (ha itt sincs már hely, akkor az L3-ba), és törli az L1-ből, hogy a friss adatnak legyen hely a cache-ben. Amennyiben olyan információra van szükség, amely az L2-ben található, úgy a processzor átmásolja azt az L1-be és törli az L2-ből. Mivel a harmadszintű gyorsítótár közös, így az onnan átkerülő (L3->L1) adatokat csak akkor törli a CPU, ha azokhoz a többi magnak nincs éppen hozzáférése, ellenkező esetben megtartja őket. Az L1 és L2 cache közti kommunikáció 128 bitről 256 bit szélesre nőtt, továbbá az előbehívók (prefetcherek) is 256 bit szélesre híztak (szemben a K8 128-ával) annak érdekében, hogy a 64 bites kódokat és a 128 bites SIMD utasításokat egy lépésben fel tudja dolgozni a processzor (így nagyobb feldolgozás/ciklus (IPC) ráta érhető el). Újdonság az Intel Core architektúrájában már szereplő veremmutató optimalizálás, amelyet a K10-ben a Sideband Stack Optimizer végez. Lényege, hogy a többszálas alkalmazásoknál a veremhasználat során a veremmutatót szinkronizálni kell, különben függőség alakul ki, hiszen egyszerre több mag is hozzá akar férni a veremhez. Ezt az SSO úgy oldja meg, hogy kimenti a lehívás előtti stack pointer (verem mutató) értékeket, majd a hozzáférés után visszaállítja azokat.

ENERGIAGAZDÁLKODÁS, FOGYASZTÁS

A K10 megalkotásakor a lehető legjobb, amolyan optimális energiagazdálkodási séma létrehozása volt a cél. Az alapvető koncepció természetesen a felhasználás mértékétől függő szabályzás maradt, ám az Inte-féle EIST-nél (Enchanced Intel SpeedStep Technology) valami ütősebbet akartak összehozni az AMD-nél. Adott négy mag, amely egyetlen szilíciumlapkán csücsül. Órajelük függetlenül szabályozható az északi hídtól és az L3 cache-től, viszont feszültség szempontjából mindig a legéhesebb maghoz igazodnak (tehát ahhoz, amelyiknek a legnagyobb az órajele). Az L3 cache órajelének állíthatóságára azért volt szükség, mert közös hozzáférésű mivolta miatt a különböző magok órajelei közti különbségek miatt késleltetésbeli függőségek merülhetnének fel. Tegyük fel, hogy a Core#1 800 MHz-en megy, és hozzáférést kér az L3 cache-hez. Az L3 cache órajele ilyenkor igazodik az első mag órajeléhez, hogy a lehető legkisebb késleltetést érje el, viszont ezek után a második mag is jelentkezik, hogy neki is kellene a közös tár, viszont ő mondjuk 2 GHz-en ketyeg. Ilyenkor szükség van az L3 cache órajelének szabályzására, hiszen ha ezt a lépést kihagynánk, akkor egy cache tártól

	AMD Phenom GP-9600	Intel Core 2 Quad Q6600
ÓRAJEL	2300 MHz	2400 MHz
L1 cache	4x128 kB	4x64 kB
L2 cache	4x512 kB	2x4 MB
L3 cache	2 MB	-
MÉRÉSEK		
CINEBENCH 10		
Egyszálas teszt	333	406
Többszálas teszt	1134	1271
Négymagos felépítésnek köszönhető gyorsulás mértéke	3.4	3.13
CRYSIS		
800x600 Low Quality, Physics Very High	67	88
EVEREST ULTIMATE EDITION 4.20		
CPU Queen	14364	17299
CPU PhotoWorxx	42477	32335
CPU Zlib	61819	63359
CPU AES	15390	17941
FPU Julia	11490	18182
FPU Mandel	7874	8742
FPU SinJulia	11939	13374

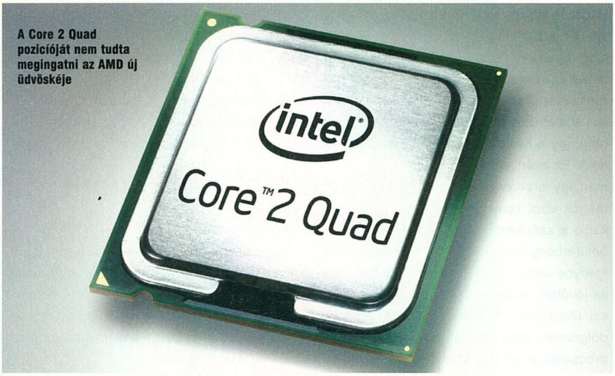
A MÉRÉSEKNÉL MINDENHOL A NAGYOBB ÉRTÉK A JOBB.

való függőség alakulna ki és a CPU kénytelen lenne várakozni, ami a kibocsátási ráta csökkenéséhez vezet. A K10-ben összesen öt különböző energiagazdálkodási séma található a processzormagok vezérlésére. A Core architektúrához hasonlóan a K10 is képes bizonyos egységek teljes kikapcsolására, amennyiben azokra nincs szükség, így még alacsonyabb fogyasztás és hőtermelés érhető el.

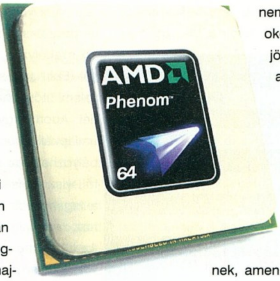
Bevezetésre került az ún. ACP jelölés, amely egy átlagfogyasztást hivatott szimbolizálni (hasonlóan az Intel-féle TDP-hez), de ettől függetlenül a maximális fogyasztást továbbra is feltűnteti a gyártó. Ne felejtsük el, hogy az AMD processzorok már tartalmazzák az északi hidat is (illetve annak memória- és megszakításvezérlő részét), így ezeknek a fogyasztását még külön hozzá kell adogatnunk, ha össze akarjuk hasonlítani egy Core 2-es processzorral. Cserébe viszont hatékonyabb hűtést kell biztosítanunk a K10 számára. Az AMD a továbbfejlesztett energiagazdálkodási technológiától a notebook piac fellendülését várja, és ezzel próbál meg borsot törni az Intel orra alá. Véleményük szerint a különböző sémák használatával az akkumulátoros üzemidő nőhet (erre papíron meg is van az esély, meglátjuk, a gyakorlat mit mutat majd).

A MEG NEM ÉRTETT ZSENI KÁLVÁRIÁJA

A K10 újításaiból mindössze alig párat emeltünk ki, beszélhetnénk még a továbbfejlesztett virtualizációs technológiáról és a végrehajtó egységek működéséről is, ám úgy gondoljuk a legfontosabb és könnyen érthető dolgokat elmondtuk. A lebegőpontos műveletekben a K10-nek sikerült gyorsulnia, viszont a fixpontos műveletekben még mindig alaposan lemarad a Core 2 mögött. Az SSE4 hiánya pedig további fájó pont. Sajnos, ami papíron jól hangzik, az a valóságban nem mindig bizonyul ütős megoldásnak (lásd ATI R600). A hajdani K8 alapú Opteronok azért voltak ütősek a szerverpiacon, mert minden CPU mag egy vagy két HT linket kapott, így közvetlen kapcsolatot tudott kialakítani egy vagy két másik maggal, így maximum két ugrásból elérte bármelyik mag bármelyik másikat. A K10-ben hála a fejlesztésnek akár 8 magos szerverprocesszorok is előállíthatók úgy, hogy bármelyik mag bármelyik másikat egyetlen ugrással elérje. Ez viszont egy alapos pofon lenne az Intel Xeonoknak, kérdés viszont, hogy a gyakorlatban mennyire fogja vissza a rendszerbusszal való kommunikáció a Core architektúrát. Tesztünkben viszonylag gyorsan választ kaptunk a kérdésre, hiszen a renderelés meglehetősen jól párhuzamosítható feladat. A Cinebench legújabb változatával két mérést végeztünk. Mindkét esetben egy teljes kép lerenderelése volt a cél, de míg az első esetben egy szálon futtattuk az alkalmazást, addig a második tesztnél már szabad kezet adtunk a magok kezelésének. Az ellenfél egy Core 2 Quad Q6600 volt, amely egyszálú futás esetén 20%-kal magasabb pontszámot ért el 100 MHz-cel lassabb ellenfelénél. Ezek után lefuttattuk a több szálra optimalizált kódot is, amelynél nem is a pontszámokra voltunk kíváncsiak, hanem a többszálas kód okozta skálázódásra. Itt jött a csavar, ugyanis a Phenomnál ez az érték 3,4x volt, míg a Q6600-nál mindössze 3,13x. Jól látható tehát, hogy a natív négymagos felépítésnek komoly előnyei lehetnek, amennyiben sikerül olyan alkalmazást találni, ahol a rendszerbusz használat visszafogja az ellenlábas teljesítményét. Sajnos a játékokban a 20%-os különbség néha 30%-ra nőtt, igaz kifejezetten CPU limitált beállításokat használtunk, de jól látszik, hogy nyers erőben a K10 nem fogja tudni felvenni a kesztyűt a Core-ral, már csak azért sem, mert a Phenom órajelének skálázódása jelenleg tragikus, a gyárilag 2.4 GHz-es GP-9700-at nagyobb mennyiségben még a tengerentúlon sem lehet kapni. Tovább rontja a helyzetet a kezdeti példányok TLB bugja, de szerencsére erre viszonylag gyorsan reagált a gyártó, így idehaza már vélhetően friss Phenomokkal találkozhatunk. Amennyiben Phenom vásárlásra adnánk a fejünket, úgy figyeljünk a gépbe épített memóriák órajelére is, hiszen a 2.2V-nál nagyobb V[RAM] feszültség V[Core] emelés nélkül könnyedén a túlvilágra küldheti a processzorba integrált memóriavezérlőt (IMC). Annak érdekében, hogy ezt elkerüljük, növeljük meg a processzor feszültségét (V[Core]) pár %-kal.



A Core 2 Quad pozícióját nem tudta megingatni az AMD új üdvöskéje



MÓKUSKERÉK

Mire ezen sorokat olvassa a mélyen tisztelt publikum, az AMD már túl is van az első árcsökkentésen, amely mindent elmond a Phenom jelenlegi teljesítményéről. Az előzetes piaci kalkulációk alapján a legkisebb 2.2 GHz-es GP-9500 ára 199 dollárra, azaz mintegy 45-50 ezer forintra csökkent, de még így sem tudja felvenni a versenyt a hamarosan nyugdíjba vonuló Core 2 Quad Q6600-zal, amelynek árát – ha úgy adódik – az Intel csuklóból csökkenteni fogja, így gyakorlatilag két legyet üt egy csapásra. Egyrészt megint betesz az AMD-nek, másrészt megoldja a raktársöprést is, hiszen egy 40 ezer forint körüli négymagos Core 2-őt úgy vinnének, mint a cukrot.

Végeredményben a K10 egy jól összerakott és sok újítást hozó chip, amely a gyakorlatban mégsem képes felülkerekedni riválisánál. Kicsit HD 2900 déja vúnk van, jövőbe mutató technológia, amely elavul, mielőtt a gyakorlatban komolyan bizonyíthatna. Szerencsére ebben az esetben a szerverpiac megmentheti az AMD-t a kudarctól, hiszen a többutas gépeknél igencsak komoly előnyt tudnak kovácsolni a megnövelt crossbarokból és a natív felépítésből. Asztali gépbe maximum akkor építenénk Phenomot, ha a CrossfireX technológiát szeretnénk kipróbálni – reméljük erre hamarosan sort tudunk keríteni.

motorrevü
2008
02
Ára: 729 Ft
MENETPRÓBA
Ducati 848
MENETPRÓBA
Honda CBR1000RR
TÖBB MINT
SUPERBIKE
KAWASAKI ZX-10R
BMW R 1200 GS Adventure
CUSTOM SAROK
Kickstarter Choppers
Ape Hanger
Használt motor:
Kawasaki EN500
Magazin:
Egy hét futárok között
Túra:
Japán
Baleset-megelőzés:
Protektorok
ÖSSZEHASONLÍTÓ TESZT
Honda Transalp
Kawasaki Versys
Suzuki V-Strom 650
18 éve
biztosan
vezet
Keresse
a februári
számot!
A PIACVEZETŐ MOTOROS MAGAZIN

HARDVER teszt

Gigabyte P35C-DS3, Intel Core 2 Duo E6550@2.8 GHz, 4 GB Geil Value DDR2-800 CL5, Windows Vista Home Premium 32 bit, NVIDIA Forceware 169.25 beta, ATI Catalyst 7.12

A tesztkonfigurációt és a videokártyákat a Bird Computer (www.birdpc.hu) biztosította a PC Guru számára.

A HD 2900 Pro volt az egyik referencia a tesztben

Radeon 38xx és Geforce 8800GTS 512 teszt

LÁTTUK A JÖVŐT

írta · Horváth Patrik

Az előző számunkban olvasható hardverajánlóban már szerepelt az Ati új Radeon HD 3850 kártyája, most fivérével – a HD 3870-nel – együtt részletesen is bemutatjuk, mint ahogy az nVidia új nagyágyúját, a G92-es magra épülő GeForce 8800GTS-t is.

Lassan már annyiféle számot, miegymást kell az embernek megjegyeznie, hogy nyugodtan mászkálhatna egy informatikai szótárral, ha vásárlásra adja a fejét. Októberben érkezett a HD 2900Pro, amelyet novemberben követett a 8800GT, majd decemberben megkaptuk a nyakunkba a HD 3850-et, a HD 3870-et és az új magra épülő 8800GTS-t is. Ideje hát rendet tennünk a fejekben, s tisztázni az erőviszonyokat. Annál is inkább, mert jelen tesztünk készülésekor már csak az „új" 2900Prót tudtuk beszerezni, amely a 2900XT-től eltérően nem 512, hanem csak 256 bites memóriabusszal rendelkezik, azaz alkalmazkodik a többi 4 versenyzőhöz. Ettől függetlenül ideális viszonyítási alapnak bizonyult, hiszen a bruttó 42 ezres ára nagyon közel van a HD 3850-éhez. Elővehettünk volna gyengébb kártyákat is (X1950Pro, 8600GTS), de nem láttuk értelmét, hiszen ezek a 30 ezer forint körüli VGA-k már a 2900Prótól is alaposan elmaradnak.

RADEONOK 55 NM-EN

Az ATI (AMD) radikális lépésre szánta el magát. Céljuk az volt, hogy a jelenlegi csúcskategóriás kártyáikat ért negatív kritikát eltűntessék és egy (két) olyan terméket dobjanak piacra, amely ütőképes, elődjénél kevesebbet fogyaszt és halkabb. Nagyjából így született meg a HD 3850 és a HD 3870 névre hallgató VGA páros. Mindkét versenyző már 55 nm-es gyártástechnológiával készül, maximális fogyasztásuk 100W körül van. A kisebbik Radeon egy kártyahelyet elfoglaló nagyon csendes (ámbár nem túl hatékony) hűtést kapott, ebből egyenesen következik, hogy a felgyülemlett meleg levegőt a ház belsejében tartja, így annak eltávozásáról nekünk kell gondoskodni (egy oldalsó rendszerhűtővel például). Két változatban kapható (256 MB ill. 512 MB), mi az olcsóbbat választottuk tesztelés céljából, hiszen az 512-es ára már meglehetősen közel van a HD 3870 cédulájához, így vélhetően nem lesz slágertermék. A teszt időpontjában az olcsóbbik HD 3850 ára valahol 45 ezer forint környékén tanyázott. A nagyobbik tesó (HD 3870) egyetlen verzióban érhető el (512 MB), két kártyahelyet elfoglaló hűtőrendszert kapott, amely szintén halk, ráadásul a meleg levegőt a házon kívülre tessékeli. Kisöccsétől csak órajelben különbözik, na meg az árcédulában, amely itt már 60 ezer forint környékét mutat, így nagy kérdés, hogy a hasonló árban kapható GeForce 8800GT-vel szemben mennyire tudja majd felvenni a kesztyűt.

Felépítésüket tekintve az új Radeon HD-k megegyeznek az R600-zal, így 320 darab egyesített shader egységet kaptak (amelyből 64 komplex, 256 pedig egyszerű stream processzor), ezen shader egységek órajele pedig megegyezik a grafikus mag órajelével, a textúrázók és a raszter egységek száma is megmaradt 16-16. Egyedül a memória-sávszélesség csökkent (közel a felére) a 256 bites Ring Bus vezérlő miatt. A HD 3850/3870 az első két VGA, amely már hardveresen kompatibilis a DX10.1-gyel, igaz ennek jelentősége nagyon csekély, hiszen látványban gyakorlatilag semmi újítást nem hoz a szabvány, inkább minimális követelményeket határoz meg az élsimítással és egyéb dolgokkal kapcsolatban. A korábbi pletykák arról szóltak, hogy a DX10.1 már hardveresen megköveteli majd a shader alapú élsimítást (amelyben az Radeon HD-k nagyon erősek), ám ez mégsem így alakult, így az AMD kicsit szívhatja a fogát – ha csúnyán akarunk fogalmazni. Mindkét kártya kompatibilis a PCI-Express 2.0-val, így megfelelő alaplap használata esetén nincs szükség a kiegészítő tápcsatlakozó alkalmazására. További újdonság a CrossfireX technológia megjelenése, melynek segítségével 2, 3 vagy akár 4 RV670 alapú VGA-t is „párba" köthetünk. Amennyiben kettőnél több kár-

tyát szeretnénk használni, úgy szükségünk lesz egy új AMD 790FX chipsetes alaplapra is. Sajnos a driverek még nem állnak olyan szinten, hogy a CrossfireX-nek létjogosultsága legyen, de ha a programozók összekapják magukat, akkor lehet belőle valami, igaz mi nem nagyon támogatjuk ezt a fajta gyorsítási irányt, hiszen ez valahol menekülés a fejlesztés elől. Egyetlen újdonság maradt hátra, amely valójában nem is az, csak a közép-felsőkategóriában. Az UVD videofeldolgozó egységről van szó, amelyet a HD 2400/2600-ak már ezer éve megkaptak, csupán a 2900-asok szenvedtek a hiányától. Mostantól tehát Celeronnal is lehet Blu-Ray-t nézni, ha csúcskártyánk van, éljen.

GeForce 8800GTS 512: Domborít a G92

Természetesen a 8800GT hatalmas sikere láttán az nVidia nem ült tétlenül a babérjain, fel akartak mutatni valami olyasmit, amitől a világ még jobban ledöbben. A 65 nm-es G92 mag adott volt, most már tudjuk, hogy fizikailag 128 shader processzor van benne, így minden készen állt az új GeForce 8800GTS piacra kerüléséhez. Elkerülve a problémákat és kellemetlenségeket az új GTS 512 MB memóriát kapott, így lehetetlen összekeverni a G80-as változatokkal. Ha csak a számítási teljesítményt nézzük, akkor az új GTS még a 8800Ultrát is maga mögé kényszeríti, ellenben a GT-hez hasonlóan mindössze 4 raszter blokkot kapott, míg a GTX-ben és az Ultrában 6 blokk van. További negatív tényező, hogy a memóriabusz is maradt 256 bit széles, így sávszélességben alaposan elvérzik az Ultrához képest. Kiindulva a G80-ból ez a sávszélesség viszszaesés vélhetően erősen befolyásolni fogja az új GTS sebességét. A hűtőrendszer eltér a 8800GT-étől, inkább a régi 8800-ak dupla magas légkavaró rendszerére hasonlít (valószínűleg az is belül), egyedül a kicsit egyenes vonalakkal tarkított design árulkodik arról, hogy itt valami új cuccal van dolgunk. A 8800GTS 512 MB-os változata megkapta a G92-ben lévő VP2-es videofeldolgozó egységet is, így az előző bekezdésben szereplő Celeron itt is elégséges tehet a nagyfelbontású anyagok lejátszásánál.

AZ IGAZSÁG PILLANATAI

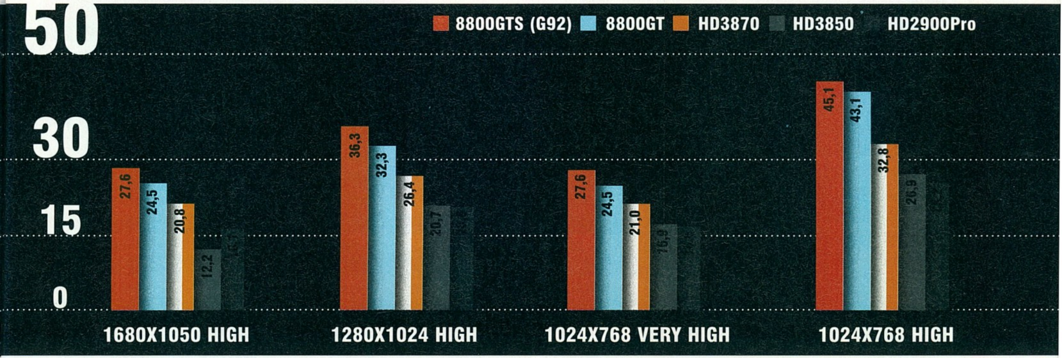
Tesztünkben három kérdésre is kerestük a választ. Az első az volt, hogy Az RV670 mag mennyire képes felvenni a versenyt az R600-zal. A második az volt, hogy a HD 3870 képes-e megközelíteni a 8800GT sebességét, a harmadik pedig az volt, hogy az új 8800GTS nyújt-e valamilyen érezhető erőtöbbletet a 8800GT-vel szemben.

Az nem is volt kérdés, hogy a HD 2900Pro és a HD 3850 letarolják a középkategória alján tanyázó mezőnyt (X1950Pro, 8600GTS), hiszen ez már októberben bekövetkezett (a 2900Pro részéről), csak akkor még az árak máshogy alakultak. Elmondható, hogy az R600 sebességét nem veti vissza drasztikusan a csökkentett memóriabusz, ellenben szűrők használatánál már jelentkezhetnek ennek hátulütői. Ahogyan arra számítottunk, az első kérdésünkre viszonylag gyorsan megkaptuk a választ. A specifikációkból még egy laikus is kimatekozhatja, hogy a 256 bites HD 2900Pro-nak lassabbnak kell lennie alacsonyabb felbontásban, mint az újdonsült HD 3850-nek, hiszen a grafikus magja 70 MHz-cel alacsonyabb órajelen jár, a memória-sávszélesség pedig közel azonos. Az R600 alapú VGA előnye magasabb részletességnél és/vagy felbontásnál jön ki, ahol a 256 MB már bizony kevésnek bizonyul, itt alaposan elhúz a legkisebb HD 3800-astól – igaz a méréseknél ez csak a Crysisnél ütközik ki. Bár tuningpotenciálja

3-way SLI

Az NVIDIA a CrossfireX-re reagálva bejelentette három utas, ún. 3-Way SLI megoldását, melynek segítségével három ugyanolyan kártyát köthetünk SLI-be, megháromszorozva így az elméleti maximális teljesítményt. A gyakorlatban ez úgy néz ki, hogy a sima SLI nagyjából másfélszeres teljesítményt hoz, a 3-Way SLI pedig megközelítőleg 1,8-2-szeres sebességre képes az egykártyás megoldáshoz képest. Ez így önmagában nem nagy durranás (ha figyelembe vesszük az árakat), pláne, ha azt is nézzük, hogy az új G92-es magra épülő VGA-k itt nem játszanak, csak a régi G80-akkal próbálkozhatunk, ergo 700W-os tápegység alatt be se kapcsoljuk a gépet. Ez az öszvér megoldás még annyira sem tetszik, mint az ATI-féle CrossfireX, hiszen gyakorlatilag az összes újdonságot elbukjuk, gondolunk itt az alacsonyabb csíkszélességű gyártástechnológiára, a sokkal kisebb fogyasztásra (pláne három kártya esetén) és a fejlettebb videogyorsító technológiára. Természetesen ezt az NVIDIA is tudja, így már előre borítékoljuk, hogy a következő középkategóriás (ne adj isten csúcskategóriás) GeForce-ok támogatni fogják a 3 utas SLI-t...

CRYSIS VGA teszt



Az új 8800GTS nem gyorsabb annyival a 8800 GT-nél, mint amennyivel drágább

elég nagy, ennek ellenére nem tudjuk tiszta szívvel ajánlani, hiszen fogyasztása brutális, ráadásul zajszintje hosszabb távon zavaró lehet. Negatívum továbbá az UVD videofeldolgozó egység és a Power Play hiánya, így a HD minőségű anyagok lejátszásához erős processzor kell, valamint a kártya 2D-ben is képes felpörgetni a ventilátorát, hiszen órajelét nem veszi vissza. Ettől függetlenül, ha egyik negatívum se érint érzékenyen minket, akkor az 512 MB és a tuning miatt elfogadható vételnek számít.

A második kérdésünkre nagyon hamar megkaptuk a választ. Sajnos a HD 3870 csak nagyon ritkán képes megközelíteni a 8800GT-t, de akkor is legalább 10-15%-os hátrányban van. A két kártya között lévő szakadék tovább mélyül, ha bekapcsoljuk az élsimítást, hiszen ez a művelet már az R600-nak sem volt éppen az erőssége (ez látszik a HD 2900Prón is). Az is látszik, hogy ahol nem bizonyul szűk keresztmetszetnek a videomemória, ott alig tud nagyobb sebességet felmutatni a HD 3870 a HD 3850-nél, így gyakorlatilag a kártya kudarcra ítéltetettnek látszik. Ezen maximum egy radikálisabb (~10 ezer forintos) árcsökkentés segítene, ami reális, hiszen a 3850-ek már lassan bemennek 40 ezer forint alá (a 256 MB-os változatok).

A 8800GT és a 8800GTS viszonya érdekes jelenség. Gyakorlatilag a két kártya között az egyesített shaderek és a textúrázók közti különbségek döntenek, hiszen órajelben minimális a két VGA közti eltérés. Ha a mérésekre pillantunk és elővesszük kedvenc számológépünket, akkor világossá válik, hogy a 8800GTS nem éri meg a pénzét. Átlagosan 8-10% a GTS előnye, amely megegyezik a shaderek és a memória órajelek közti különbség arányával. Látható, hogy a GTS-t nagyon visszafogja az alacsony sávszélesség, így a 8800GTX-et éppen hogy csak el tudja kapni, az Ultrával már nem tud mit kezdeni. Ez persze nem gond, hiszen árban sem egy súlycsoport ez a három VGA, ettől függetlenül picit csalódás volt számunkra az új GTS szereplése, hiszen minimálisan gyorsabb csak a GT-nél, egyetlen komolyabb előnye a dupla magas hűtőrendszer, de valószínűleg ezért senki sem fog 20-25 ezer forintos többletkiadást tervezni.

VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ, AVAGY DIGITÁLIS FELTÁMADÁS RELOADED

Ismételni fogjuk magunkat, hiszen az értékelés nagy részét már elsütöttük az előző számban. Ennek részben az volt az oka, hogy objektív képet kapjatok a VGA-k karácsony előtti helyzetéről, másfelől jelen tesztünk nem fért már be a 07/13-as Guruba...

...tehát az értékelés. 1280x1024/1440x900-ig elégnek bizonyult a 256 MB videomemória, amennyiben erős lassulást tapasztalunk, úgy a részletesség minimális csökkentése rögtön megoldja a problémát (a Crysis egy külön állatfaj, azzal most ne foglalkozzunk, de a High->Medium váltás ott is csodákat eredményez). Ebben az esetben a konyhafőnök ajánlata egy Radeon HD 3850 45 ezer forint környékén. Amennyiben ragaszkodunk az 512 MB-hoz, illetve szeretnénk élsimítást is használni vagy nagyobb felbontásban játszani, úgy sokkal jobban bele kell nyúlni abba a bizonyos pénztárcába, hiszen a HD 3870 nem éri meg a pénzét, a 8800GT pedig 60 ezer forint alatt maximum fantomlistákon látható (december legvégét írunk). A 8800GTS-sel könnyű dolgunk van. Ha a 8800GTX-hez vagy Ultrához viszonyítjuk, akkor remek vétel, ellenben ha a 8800GT-hez, akkor közel sem annyira. Ha ára nem lesz sokkal (+15% max) magasabb a GT-nél, úgy bátran ajánljuk megvásárlásra, ellenkező esetben inkább egy 8800GT-t vegyünk – már ha kapunk... Nem szóltunk még a HD 2900Pro 256 bites változatáról, amely a HD 3850 árával vetekszik, legtöbbször olcsóbb is nála. Amennyiben se a zajszintre, se a fogyasztásra nem vagyunk háklisak, továbbá erős processzorunk van, vagy nem sűrűn nézünk HD filmeket, valamint tuningos lelkünk van, úgy ajánlott vételnek kiáltanánk ki. Ha ezek közül valamelyik nem stimmel, akkor fejünket fordítsuk inkább a HD 3850 irányába.

MÉRÉSEK (FPS)	HD2900Pro	HD3850	HD3870	8800GT	8800GTS (G92)
NFS: Pro Street 1680x1050 Max Detail 16xAF	51	55	64	76	82
COD4 1680x1050 Extra Detail 16xAF	85	88	108	127	135
COD4 1680x1050 Extra Detail 4xAA 16xAF	43	42	54	80	83
Call Of Juarez DX10 Bench 1024x768 High	32.5	33.6	42.9	33.9	37.6
3DMark06 Teljes pontszám	8817	9253	10155	10899	11524
3DMark06 Shader Model 3.0+HDR pontszám	3959	4207	4790	4930	5416
MŰSZAKI ADATOK					
Mag kódneve	R600	RV670	RV670	G92	G92
Gyártástechnológia	80 nm	55 nm	55 nm	65 nm	65 nm
Egyesített shaderek száma	320	320	320	112	128
Memória interfész	256 bit	256 bit	256 bit	256 bit	256 bit
GPU órajele	600 MHz	670 MHz	777 MHz	600 MHz	650 MHz
Shaderek órajele	600 MHz	670 MHz	777 MHz	1500 MHz	1625 MHz
RAM effektív órajele	1600 MHz	1660 MHz	2250 MHz	1800 MHz	1940 MHz
BRUTTÓ ÁR	42000 FT	45000 FT	60000 FT	60000 FT	85000 FT

HTC kaiser

Touchdown írta · Kremo

pc guru index

9/10

A Alkalmunk nyílt hosszabb ideig, alaposan tesztelni a HTC legutolsó és egyben legütősebb PDA telefonját, a Kaisert. Idehaza a T-Mobil MDA Vario III néven árulja, de ismert még HTC Tytn II elnevezéssel is. Nézzük, mihez jutunk, ha beruházunk egy ilyen eszközbe. A dobozát kibontva konstatálhatjuk, hogy a HTC-től megszokott módon a „körítés" igen bőséges. A készüléken kívül található a csomagban egy USB-miniUSB kábel és egy headset is. Utóbbin sajnos nem lehet a hangerőt állítani, ráadásul HTC ExtUSB csatlakozóval bír, ennek ellenére minőségére nem lehet panasz. Az alaptartozékok között található továbbá egy övre csíptethető fektetett szövet tok és egy kijelző védőfólia is. Ezt a fóliát érdemes eltenni ínséges időkre, és helyette egy igényesebb változatot felrakni... Az említetteken kívül találunk egy igen vaskos használati utasítást, illetve az alkalmazásokat tartalmazó CD-ket, melyeken többek között az Active Sync is fellelhető.

BILLENTYŰZET, PROCESSZOR

A Kaiser egy négysávos (GPRS/EDGE/UMTS/HSDPA) telefonmodullal bíró PDA. Teljes QWERTY billentyűzettel rendelkezik, melyhez a készülék szétcsúsztatás után férhetünk hozzá. A gombok minősége elsőrangú, érintésük kellemes, használatuk pontos. A kijelző érdekessége, hogy szétcsúsztatás után 40 fokban dönthető a billentyűzethez képest, biztosítva a jobb kezelést, kímélve a csuklót, mégis megfelelő rálátást adva a használathoz. Személy szerint én általában tartok az ilyen csúsztatható megoldásoktól, de ez atomstabilnak tűnik hosszabb használat után is, nehezen tudom elképzelni, hogy belátható időn belül bármiféle mechanikai hibával kelljen számolni.

A PDA processzora egy Qualcomm MSM7200-es, mely 400 MHz-en működik, meglehetősen gyorsnak és megbízhatónak bizonyult a teszt alatt, megfelelő erőforrásként szolgált a multitaskos műveletekhez is. A chipset részét képezi a GPS is, mely pontos és gyors, bár árnyékolt helyen már alulmarad a külső vevőkhöz képest, azonban nyílt terepen megállja a helyét. Az infraport kimaradt a készülékből (ma ezt már nagyon kevesen használnák), de a bluetooth 2.0 és Wi-Fi 802.11b/g természetesen nem hiányozhat belőle.

KIJELZŐ, KAMERA

A kijelző 240 x 320 pixeles, nagyon szép a képe, a háttérvilágítása pedig dicséretesen erős, így napfényben is jól látható. Egyetlen gond, hogy a szoftveres billentyűzár használatakor a készülék leveszi a fényerőt, és feloldásig nem kapcsolja maximumra, emiatt erős környezeti fény esetén a feloldást rutinból kell elvégezni, lévén az „unlock" gomb nem látható a kijelzőn. A Kaiser bal oldalán egy remekül használható jog-dialt találunk, ami kényelmes és hasznos kiegészítőnek bizonyult.

A beépített kamera végre nem fix, hanem autófókuszos, legfeljebb 3,2 megapixeles képek készítésére alkalmas – mondhatni ez a HTC első értékelhető kamerája. A fényképezéshez tartozó kameragomb is az igazi digitális fényképezőgépek világát idézi, mivel két fokozatban nyomható be. Az elsőnél fókuszál, a másodiknál pedig elkészíti a képet. A készülék elülső oldalán a videohívásokhoz szánt, VGA felbontású második kamera kapott helyet.

MEMÓRIA, CSATLAKOZÓK, ZENE

A memória bővítése microSD kártyával lehetséges, melyből az SDHC változat is használható, így a jelenleg kapható legnagyobb, 8 GB-os kártyaméret sem okoz gondot, s valószínűleg a jövőben megjelenő, nagyobb méretű SDHC kártyák kezelésével sem lesz semmi probléma. Az ExtUSB csatlakozó egyben a headset csatlakozója is, ami nem egy szerencsés megoldás, hisz ha tölteni és zenét hallgatni szeretne valaki egyszerre, akkor ahhoz egy HTC átalakítót kell vásárolnia. Az USB viszont szerencsére a 2.0-s verzió, amin keresztül gyorsan lehet mind a telefon, mind a benne található memóriakártya adatait elérni. A hátlapon fellelhető hangszóró meglepően hangos. Mind zenehallgatásnál, mind hívásoknál olyan hangerőt képes produkálni, amivel bárki elégedett lehet. Nekem például a médialejátszóban elég volt 30%-ra vennem a hangerőt (csendes szobában), hogy kellemes hangerővel szóljon a zene.

ÖSSZEGZÉS

A Windows Mobile 6 legújabb kiadású verziójával szerelt Kaiseren látszik, hogy igyekeztek figyelni a felhasználókra, hisz sok olyan apróság került be a szoftverébe, mely megkönnyíti a mindennapos használatot, és egyben elősegíti a ceruza nélküli, ujjal történő vezérlést, (akárcsak az iPhone esetében). Bár picit drágán lehet hozzájutni, mégis jó vételnek számít, ha valakinek „mindentudó" PDA-telefonra van szüksége.

MobilJátékok

írta · LEB

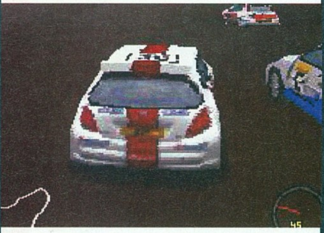
Idei első mobil játék ajánlónkban – a legutóbbi kiadáshoz hasonlóan – helyet kapott egy rally játék. Alant kiderül, hogy a Sega Rally fel tudja-e venni a versenyt a WRC 3D-vel. Aki a technikai sportok helyett inkább az akciókra fogékony, az aktív részese lehet egy kizárólag mobilokon hódító szépség, Phoenix Shadowalker kalandjainak. Az Urban Attack szintén egy akciójáték, ám egy meglehetősen egyedire sikerült darab.

SEGA RALLY

Fejlesztő: Rockpool Games Értékelés: 7/10

Úgy látszik, a kiadók háza táján komoly prioritást kapott a hozzám hasonló rali hívők kényeztetése, újabb és újabb finomságokkal. A Sega Rally ugyan egy kicsit árkádosabb, mint a nemrég tesztelt WRC 3D, ám ez semmit sem von le az értékéből.

Az egyébként jópofa kockás-zászlós, animált hátterű menüben találhatunk gyors futamot, óra elleni versenyt és természetesen a lényeget, a bajnokságot. Ez utóbbin belül választhatunk három nehézségi szint közül, plusz a versenysorozatok is háromfelé lettek osztva a kihívás mértéke szerint. Az itt szerzett pontokkal nyithatjuk ki a következő pályát, vagy új autókat. A járműparkban egyébként létező gépek találhatóak, de ezek a valóságban nem



feltétlenül versenyeznének egy kategóriában vagy korban. A három fő helyszín a sivatagos kanyon, trópusi és hideg égövi. Ezeken belül számos szint található, sok finoman kidolgozott részlettel: vizesárkok, mély hó, sár és homok fogad, így a különböző terepek nyújtotta vezetési élményből nem lesz hiány.

Egészen jól viselkedik az autó, bár a jó csúsztatások inkább csak havon vagy saras szakaszokon jönnek elő. A grafikában viszont nem sok kivetnivalót találni. A kidolgozott autók és pályák mellett a készítők olyan finomságokra is ügyeltek, hogy vízbe hajtva annak cseppjei felverődnek a kamerára, a kerék nyomot hagy a mély sárban és felkavarja a port a sivatagban. Ha nem válnának a pályák egy kicsit egyhangúvá a bajnokságban, avathatnánk a kategória új királyát, ám így csak szoros második lehet a WRC 3D mögött.

SHADOWALKER

Fejlesztő: Glu Értékelés: 8/10

Phoenix Shadowalker személyében egy kizárólag mobilon tevékenykedő hősnőt tisztelhetünk, ráadásul a fejlesztő a legszebb Lara Croft-os hagyományokat követve nem átallotta jelmezbe bújtatott modell menyecskékkel felhívni a játékostársadalom férfi részének figyelmét. A marketing erőfeszítések szempontjából már mindenképp egy etalonról beszélhetünk. Hamar kiderül, hogy a grafikusokon sem spóroltak, már a menü hátterét is a főhősnő gyönyörűen megrajzolt képe díszíti. Új játékot indítva csak tovább erősödik ez az érzés, a beszélgetések során a társalgó felek portréja is nagy gonddal kivitelezett. Ráadásul egész kellemes történet kerekedik ki az eszmecserékből. Ugyan az élőhalottas-kalózos alaphelyzet elsőre nem hangzik túl eredetinek a közelmúlt filmes élményei

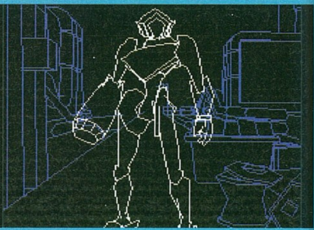
miatt, itt sokkal inkább a horror jellegen van a hangsúly, mintsem a vidám kalózkodáson. Sokszintes pályákon szeletelhetjük és lövöldözhetjük keresztül magunkat, e két tevékenység között egyébként a játék automatikusan vált az ellenség távolságának függvényében.

A legyőzöttek és az elszórt ládák biztosítják az aranyutánpótlást, ezzel beruházhatunk komolyabb fegyverekre és páncélra. Ez eleinte kicsit feleslegesnek tűnhet, ám ahogy haladunk előre, a játék igencsak bekeményít, már a második főszörny körül (ez körülbelül a játék felénél van) igencsak izzadni lehet, kihívás szempontjából leginkább talán a Castlevania sorozatot idézi. Arra ne is számítsunk, hogy ezt a játékot 3-4 óra alatt be lehet fejezni, hosszú és nem éppen könnyű darab, de megéri a fáradságot.

URBAN ATTACK

Fejlesztő: Vivendi Értékelés: 9/10

A lényegesen alacsonyabb fejlesztési költségeknek hála, a mobiljátékokban még gyakran előfordul egy-egy merész ötlet, némi innováció. Ám ilyen elvetemülten egyedi darabbal azért nem minden nap hoz össze a jó sors, az Urban Attack képében egy vektorgrafikus cyberpunk FPS-t üdvözölhetünk!
A kitűnő oktatórész során nem csak az irányítást sajátíthatjuk el, de már megismerkedhetünk főnökünkkel is, akivel nem épp rózsás kapcsolatunk a sztori egyik alapját is képezi. Igen, nem tévedés, ez egy mobiljáték igen komolyan kidolgozott történettel. Főhősünk egy kiborg, némi élő szövet egy gépi testben. Kellemetlen helyzetén változtatni már nem tud, ellenben emberségességének megőrzéséért még tehetünk a történetben felmerülő döntési lehetőségek során.



Alapvetően egy első személyű lövöldét kapunk, ám legtöbbször nem vándorolhatunk kedvünkre, hanem a történet által elénk vetett szituációt kell megoldanunk. Akár egyszerű tűzpárbajban vagy esetleg egy magaslatról mesterlövész puskával lesve. Minijátékból sincs hiány, hackelünk, vonatot vezetünk, de az autós üldözés sem maradhatott ki.

A következő egyedi pont a látvány, vektoros 3D megjelenítést használ a játék, ám ez igencsak előnyére válik. Valami hihetetlen folyamatos és mozgalmas, az ellenfelek gyönyörűen, élethű mozgásokkal vetődnek a lövéseink elől. Nem mellékesen az érdekes megjelenítésnek köszönhetően a fejlesztő szerint szinte minden telefon megbirkózik a játékkal. Számomra az év egyik nagy meglepetése, minden mobilon játszónak kötelező anyag!

2008-as modellév, 300 oldalon

Keresse január végéig az újságárusoknál!

auto motor sport
autó MAGAZIN

AUTÓ PIAC

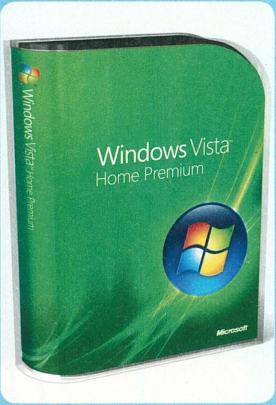
Jók és rosszak 2007

Prezentizmus: egy rövid kritika...

2007 különösen emlékezetes év volt technológiai újdonságok szempontjából... de persze az is lehet, hogy nem. Történelmi távlat híján a többnyire egyszerű feladatvégrehajtásra befogott újságírói elme felettébb hajlamos az „itt és most" elv túlzásba vitt alkalmazásának hibájába esni, és a rövid távú memóriában valamiért bennragadt idei fontosabb (?) fejlesztéseket egy formálódóban lévő mitikus technológiai aranykor talpköveiként definiálni. Nos, mi részünkről most nem kívánunk ebbe a hibába esni (megtettük már a múltban elégszer): inkább csak egyszerűen összegyűjtöttük azokat a 2007-es „dolgokat" (azt hiszem ez a legmegfelelőbb szó a rovatunkban általában tárgyalt újdonságokra), amelyek így, vagy úgy, de dobogóra kívánkoznak. Sőt, a terjedelmi korlátok miatt mindjárt két részben tesszük ezt: míg az elsőben a PC-s világ körüli (és persze a konzolokkal és egyéb multimédiás szerkentyűkkel kapcsolatos) fejlemények kapnak főszerepet, addig a másodikban a múlt év –szerintünk – legjelentősebb tudományos áttöréseiről olvashattok. Figyelem! Az alant következő listák szigorúan az elkövető személyes preferenciáit tükrözik, amik gyakran nem titkolt szándékossággal haladnak szembe a köz- és jó ízlés amúgy megfékezhetetlen tsunamijával.

Microsoft
A sokadik comeback

Az első helyre nyilván mindenki valamiféle hatalmas meglepetést várt – ehhez képest ki tanyázik ott? Miután előrelátóan felkészültem a más véleményen lévők multidirekcionális ektoplazmájának kivédésére, felsorakoztatnám érveimet is: XBox360, Windows Vista, Zune stb. Sorjában haladva: a második legnépszerűbb konzol (ugyebár az első sem a Sony PS3-sa, hanem a Nintendo Wii) esetében a dicséret nem elsősorban a hardvernek szól (bár pl. a hárommagos PowerPC chipen kétségkívül lenne mit fényezni), hanem a hozzá megjelent játékok minőségének. Az MS saját fejlesztésű szoftverei (élükön a Halo3-mal és a Gears of Warral), kiegészülve az egyelőre magasan legjobb online szolgáltatással 2007-re végre nagyon is életképes alternatívává emelték a redmondiak fejlesztését. Ugyanez igaz a Windows Vistára, amely nemcsak behozta az XP-nek az OSX-szel szemben korábban kétségkívül meglévő tetemes hátrányát, hanem számos területen (pl. mentés/visszaállítás, virtuális erőforráskezelés, felügyelet stb.) jelentős előnyre is szert tett. Végül hasonló okok miatt kedveljük immár a Zune-t is: míg az első generáció inkább a „nice try" kategóriába tartozott, addig a második nemzedék már valóban az iPodok méltó vetélytársa, sőt... Aki nem hiszi, annak javaslom, hogy előzetes kritika helyett inkább tegyen egy próbát: szinte biztos, hogy meg fog döbbenni a fejlődés mértékén. Summa summarum: az MS csaknem mindenhol versenyben van, és csaknem mindenhol esélye van a győzelemre – ezt pedig rajta kívül nagyon kevesen mondhatják el.



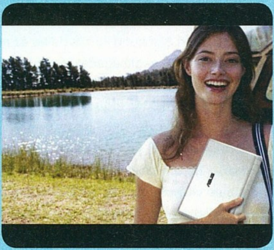
Intel
A legyőzhetetlen Core

Bizony-bizony: a hosszú éveken keresztül a negatív kritikák biztos témájául szolgáló Intel már 2006-ban sikeresen újraenergizálta magát, hogy idén aztán iparági becenevéhez méltón több százkilós gorillaként ugorhasson neki a taktikus csimpánzból időközben neurotikus ugrómajommá degradálódott AMD-nek. Az ütközés eredménye nem is lehetett kétséges: a kisebbik „résztvevő" nemcsak kb. másfélmilliárd dollárral és jó néhány százalékpontnyi piaci részesedéssel lett szegényebb, hanem azzal az illúzióval is, hogy fürgébb vetélytársánál. A győzedelmes digitális főemlős új mesterséges szíve (a Core mikroarchitektúra) ugyanis nemcsak gyorsabban ver, hanem generációk óta először gazdaságosabban is teszi azt, mint elődjei (végre beváltva az Intel lassan egy évtizedes, drasztikus fogyasztáscsökkentésre vonatkozó ígéreteit). Annak sem kell kétségbe esni, aki négymagosat szeretne belőle elérhető áron, lévén a Core Quad (megfelelő körülmények között) a valaha volt legjobb ár/teljesítmény arányú processzor. Ezen a helyzeten valószínűleg 2008 sem változtat majd érdemben, pláne, ha hozzávesszük, hogy már az első negyedévben érkeznek a 45 nanométeres, hafnium-alapú (a gyártástechnológiáról bővebben a következő számban) utódok. Összefoglalva: az Intelnek köszönhetően 2007 valószínűleg azon évként marad majd meg emlékezetünkben, amelyben az AMD Athlon64 6400+ (!) csak az alsó-középkategóriában tudott vitézkedni...

ASUS
Megjelent az EeePC

Bevallom őszintén, olyannyira megfertőződtem az UMPC (ulramobil személyi számítógép) különösen agresszív marketingvírusával, hogy a fenti hivatkozáson túl végül „rendes" versenyzőként is neveztem a mezőnybe – ráadásul a pozitív oldalon. Döntésemet az is megkönnyítette, hogy amikor nemrégiben áttekintettem a piacon lévő modellek választékát, különös módon akadt olyan darab, ami 10 másodpercnél

is tovább le tudta kötni a PC-ipar volumenfókuszú remekeinek végtelen szemléjébe amúgy meglehetőst belefáradt szemem. A szerencsés kiválasztott pedig nem volt más, mint a mostanság sikert sikerre halmozó Asus nem kis hírveréssel beharangozott Eee PC-je. Ha eltekintünk a leginkább egy tajvani szitokszóra emlékeztető nevétől, az Eee valóban azonnali birtokbavételre ingerlő jószág: ebben kompakt méretén és mozgó alkatrészt nem tartalmazó flash-meghajtóján elsősorban a konkurenciát szó szerint porba alázó ára játszik főszerepet, az ugyanis mindössze 400 dollár (van ugyan ennél olcsóbb modell is, de azt az árcsökkenéssel óhatatlanul együtt járó horrorisztikus funkciócsonkolás következtében nem



igazán javasolnám senkinek). Nem javasolt továbbá az Eee az életük értelmét az Apple, vagy az MS legújabb OS-ben megtalálni vélők számára sem, mivel azok erőforrások (és gyártói bevizsgáltság) híján egyáltalán nem futnak rajta. Van viszont helyette Xandros (!) Linux, a pingvines operációs rendszerektől jól megszokott intuitív és felhasználóbarát interfésszel... Ja, és az oroszok egymilliót (!) rendeltek belőle az iskolásaiknak – elővételben. Így tulajdonképpen már csak az a kérdés, hogy meddig bírja a Verhojanszkban éves szinten gyakran 100 Celsius fokot is meghaladó hőingást.

AMD

Mélyrepülés

Komolyan mondom, ha valaki akár csak két évvel ezelőtt is azt mondja nekem, hogy az akkoriban az Athlon processzorok asztali gépekbe és szerverekbe szánt változatainak piaci és szakmai sikereitől -jogosan – mámoros AMD 2007-re lényegében lenullázza magát, annak egész egyszerűen a szeme közé nevetek. Pedig pontosan ez következett be: a nagy tudású menedzsment sorozatos ballépéseinek (és talán az Intel sokéves bénázása nyomán kissé elkényelmesedett fejlesztőknek is) köszönhetően a második számú processzorgyártó olyan évet produkált, amilyenre nem elég az egyszerű „fekete" jelző, ha nem emlegetjük mindjárt vele együtt a végzet sötét ujját és a sír szélét is... Rekordveszteség, elbocsátások, drámaian megnyirbált kutatási\fejlesztési keret – folytassam még? Folytatom, ráadásul mind közül a legszomorúbbal: csak hosszú-hosszú késések után megjelenő, ráadásul jelen formájában teljességgel versenyképtelen új mikroarchitektúra. Ugyanis hiába az AMD Phenom „a világ első valódi négymagos processzora" (emlékezetes: az Intel Core Quad „csak" 2x2 processzor közös tokozásban), ha mind maximális órajelben (2.3 vs 3 GHz), mind teljesítményben, sőt, még a sokáig az austiniak első számú erősségének számító fogyasztásban is alulmarad ama konkurenciával szemben, amely 2008 elején ráadásul már a 45 nanométeres gyártástechnológiával előállított Penryn chipekkel támad majd egyelőre csak kevés ellenállást kifejteni képes kedvenceinkre. (Részleteket ld. e számunk Phenom tesztjében.)

Névtelenül

A 100 dolláros laptop bukása

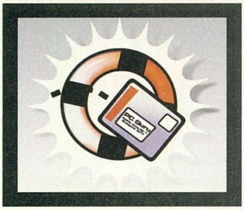
Egy találmány, ami a feltalálóján kívül álló okok következtében „vérzett el". Bizonyára még sok olvasónk emlékezetében él az a történelmi(nek szánt) pillanat, amikor Nicholas Negroponte bejelentette a „Minden gyermeknek egy laptopot" elnevezésű projektjét. A kezdeményezés célja egy alig 100 dollárba kerülő (vagyis szinte már a harmadik világ szegényei számára is megfizethető) mobil PC kifejlesztése volt, és látszólag széleskörű támogatottsággal bírt kormánykörökben. Sajnos csak látszólag, mert mikor a megvalósításra került volna a sor, az eltökéltség (és a felajánlott óriási összeg) gyorsan elpárolgott, így sorsára hagyva ezt az árához képest valóban remek (ütés, hő és poráálló, dual-screen Linuxos PC!) jószágot (szintén jobb sorsra érdemes szellemi szülőatyjáról nem is szólva). A 100 dolláros laptop koporsójába az utolsó szöget az idén megjelenő, szuperolcsó UMPC-k (pl. Asus Eee PC) verték be, amelyek immár nagyságrendileg többet tudnak – alig valamivel többért.

APPLE

Sorozatos minőségi problémák

Lehet, hogy pénzügyi szempontból 2007 az Apple éve volt, másfelől viszont minden eddiginél több bosszúsággal kellett szembesülniük azoknak, akik a fehér műanyagot preferálják a szürkével szemben. Először is itt volt a kizárólag önmagával kompatibilis, igazi felhasználói rémálomnak bizonyuló Apple TV. Aztán jöttek a finoman szólva is kevéssé tökéletes gyártási minőségükkel tüntető iMac és MacBook modellekkel kapcsolatos problémák, hogy a sort a „régiózáras" iPhone körüli antihumánus szappanopera (Apple vs. nem amerikai userek sze-

reposztásban) zárhassa. Azaz csak zárhatta volna, mivel az év utolsó napjaiban érkezett a hír, miszerint az egyesek által sebezhetetlennek kikiáltott OSX-ben idén tízszer (!) annyi (egész pontosan 243) biztonsági rést kellett befoltozni, mint a sokak által végleg leírt MS Vistában (20). Jól mutatja a helyzet komolyságát, hogy immár a hazai fórumokon megtalálható legelvakultabb Apple rajongók is taktikát váltottak, és inkább a versenytársak termékeinek elmarasztalásával, mintsem a szívüknek kedves szerkentyűk és a rajtuk futó „perfekt" szoftverek felmagasztalásával vannak elfoglalva – igaz, ez utóbbi egyre embert próbálóbb feladat, hacsak valaki nem hunyja be a másik szemét is a sok éve pislogó egyik mellett.



Hardvermentőöv

írta · Horváth Patrik

HŐMÉRSÉKLET

Helló!

A videokártyám (GIGABYTE GeForce 8800 GTX) hőmérsékletével kapcsolatban lenne kérdésem. Nem magas egy kicsit a 78 fokos (GPU) üzemhőmérséklet? A memóriák is eléggé forrófejűek, néha a 70 fokot is elérik! Pedig a házban két oldalventi is fúj be friss levegőt! Próbáltam emelni a venti fordulatszámát de nem jártam sikerrel. Gondolom a VGA Bios tilthatja le ezt a funkciót. Nem lehetne valahogy mégis elérni nála, hogy lehessen szabályozni? Gyárilag 60%-on van a venti sebessége (átlag 1500rpm). Remélem, tudtok valamilyen megoldást erre a problémára, ha ez probléma persze. Válaszotokat előre is köszönöm. Zoli

Ui. Tuti az új design, meg a tartalom is, csak így tovább!

Kedves Zoli!

Sajnos a csúcskártyák (de nem csak azok) kifejezetten melegszenek. Ennek oka a hatalmas fogyasztású GPU, amely esetedben 150W környékét jelent. A 8800GTX-nek bár kifelé fújó dupla magas hűtőrendszere van, sajnos a levegő egy részét bent tartja. Tovább rontja az összképet, ha a videokártya környékén további melegedő alkatrészek (hangkártya, tunerkártya, stb.) vannak, valamint ha a géped hátulja közel van egy melegedő tárgyhoz (radiátor, egyéb fűtőtest) illetve a falhoz, hiszen ebben az esetben az eltávozott levegő nagyon hamar felmelegíti a ház külső környezetét, így a rendszerhűtők sem fognak elég hideg szellőt befújni. A 78 fok amennyiben terhelés alatt értendő, úgy abszolút nem sok (sőt), viszont ha simán Windowsban mozogsz és így sikerül feltornászni a kártya hőfokát az említett értékre, akkor azt már nem nevezném túl egészségesnek (bár az MSI gyárilag túlhajtott 8800GTX-e simán 70 fok fölött mászkál netezés közben). Tapasztalatom alapján a GTX hőmérsékletének csökkentésére az egyik legjobb módszer az, ha a kártya hátuljára teszel egy 12 centis ventilátort, rögzíteni nem kell, csak simán tedd rá. Ezzel legalább 5-6 fokos csökkenést lehet elérni, amennyiben a házad megfelelően szellőzik (egy venti elöl, egy hátul, egy oldalt).

(Örülünk, hogy tetszik a design, de Gabennek természetesen nem szólunk, nehogy a fejébe szálljon a dicsőség... A tartalom alatt pedig remélem a hardver cikkeket (is) érted.)

CORE CENTER

Tisztelt Guru! Az lenne a gondom , hogy kb. egy hónapja fönn van a gépemen a Core Center nevű program. Eleinte semmi baja nem volt, de mostanában, ha neki állok játszani (akármivel), kilép és azt jelzi, hogy a CPU túlmelegedett. Na most ez 10 perc után biztos megtörténik. Ezt általában hány fokra szokták beállítani? Nekem 75-ön van. Az sok? Lehet ezzel valamit csinálni vagy a gépemmel van a gond ? Köszönettel, Alex

Kedves Alex!

Nem írtad, hogy milyen MSI alaplapod, processzorod és hűtőd van, így gyakorlatilag sötétben vagyok kénytelen tapogatózni. Amennyiben nem a legfrissebb Core Centered van fent (2.0.2.3), úgy próbáld meg a régit letörölni és letölteni a legújabbat innen: http://tinyurl.com/2mnucx . Ha ezzel is ugyanúgy túlmelegedést jelez a program, akkor töltsd le a legújabb Everestet és a Számítógép/Érzékelő menüpont alatt ellenőrizd, hogy ugyanolyan értékeket mutat-e Neked, mint a Core Center. A programot innen tudod letölteni: http://tinyurl.com/2worfp . Ha a két program nagyon eltérő értékeket mutat, akkor javaslom, hogy töröld le a Core Centert. Amennyiben ugyanazokat az értékeket látod, úgy nézd meg, hogy biztosan pörög-e a processzorhűtő ventije (illetve nem poros-e, ekkor tisztítsd ki). Évenként javasolt a processzor újrapasztázása is, hiszen az elhasználódott szilikonréteg megkeményedik és ennek hatására romlik a CPU magja/kupakja és a hűtőborda aljának megfelelő érintkezése.

KONFIGFRISSÍTÉS

Hello

A gépem a következő:

CPU: Intel Celeron D 2,66

Alaplap: Asus P4V8X

VGA: Asus Ati 9550 128MB

RAM: 512MB 400MHz

Ehhez a konfighoz szeretnék VGA-t vásárolni max. 50 000 Ft-ig. Légy szíves, ha tudsz, segíts a választásban, lehetőleg Asus érdekelne 256 vagy 512 MB-os. És még 1GB RAM-ot szeretnék vásárolni, ami Samsung lenne, de ha ez nem jó, akkor ebben is a segítségedet kérem. A válaszodat e-mail-ben várom, amit előre is köszönök, hű olvasótok: thepeti

Kedves Peti!

Először is elnézést kérek, amiért nem e-mailben válaszolok, de gondoltam mások is érdekelhet a kérdésed, így betettünk az újságba (fő a népszerűség). Meglepő választ fogok adni Neked, de érdemes rajta elgondolkodnod: DDR memóriás, valamint AGP foglalattal rendelkező alaplapod van, egy mai szemmel nagyon gyenge egymagos processzorral. Azt írtad, hogy max. 50 ezer forintig mennél el VGA fronton, plusz szeretnél még 1 GB memóriát. Mivel a RAM legalább 10 ezer forintodba kerülne, így a mostani (amúgy elavult) gépedre 60 ezer forintot költenél rengeteg kompromisszum mellett. Melyek ezek? Első és legnagyobb probléma, hogy az alaplapod és processzorod egyaránt Socket 478-as foglalatú, így a manapság népszerű kétmagos CPU-któl kapásból elesel. Második probléma, hogy AGP foglalatos videokártyára vadászol, amelyek sokkal drágábbak PCI-Express-es társaiknál, ráadásul a legerősebb AGP-s kártya (Radeon X1950XT) jelenleg beszerezhetetlen, de ha lenne is, biztos elkérnének érte 50 ezer forintot. Egyetlen járható út egy AGP-s Radeon HD 2600XT beszerzése lenne, de ez is 30 ezer forint felett van (miközben ugyanezt PCI-Expresses változatban 21-22 ezerért megkapod). A DDR2-es memóriák ára soha nem látott mélységbe zuhant, egy 1 gigás modul pl. 5 ezer forintba kerül, szemben a te alaplapodba való DDR-400 11 ezer forintos árával. Ezzel a rövid eszmefuttatással azt szeretném sugallni, hogy egy fillért nem szabad ráköltened a mostani gépedre,

ÁLTALÁNOS TUDNIVALÓK

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya) és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

hacsak nem fűz valami földöntúli érzelem hozzá. Az általad felvázolt 60 ezer forintos keretből például kijön egy kétmagos Athlon 64 X2 vagy Pentium Dual Core processzor (mindkettő már beszerezhető 14 ezer forintért dobozos kiszerelésben hűtővel), egy alájuk való alaplap (15-16 ezer forint környéke), továbbá egy 2 GB-os DDR2-800-as modul 10 ezer forintba kerül. Ha ezeket mind összeadjuk, akkor 40 ezer forintnál tartunk, ergo ha a régi alkatrészeidet kivágod a kukába, még akkor is marad 20 ezer forintod videokártya vásárlásra. De miért vágnád ki, ha el is lehet adni őket, ugye? A használt piacon nagyjából 12-13 ezer forintot érnek a leveledben felsorolt alkatrészek, amit ha hozzáteszel az említett 20-ashoz, akkor máris 32-33 ezer forintra hízott a VGA-ra szánt keret, miközben egy mérföldekkel erősebb processzorod és fél GB-tal több memóriád van. A mostani számban írtam az új Radeon HD 3850-ről, amely 40 ezer forint környékén beszerezhető, szerintem erre a kártyára kifejezetten érdemes még spórolni pár ezrest, hidd el, hogy nagyon megéri! Tudom, hogy elsőre nagyon bonyolultnak tűnik, amit felvázoltam, de valójában pofonegyszerű. Ha minden pénzedet elköltöd VGA-ra és egy 1 GB-os DDR memóriára, akkor fél év múlva megint ott fogsz tartani, hogy le kellene cserélni valamit, de akkor már az egész gépet nyugdíjazhatnád, ezért most kellene a modernizálást meglépni. Amennyiben a tápegységed márkás és legalább 350W-os, úgy annak cseréje nem kötelező, ellenben viszont igen (egy 6 ezer forintos FSP 350W már bőven megteszi).

STALKER GRAFIKAI HIBA

Sziasztok!

Van egy kellemetlen problémám. A Stalker című játékom Vista (64) alatt nem úgy fut, ahogy kéne. Konkrétan arról van szó, hogy a játék grafikája, bármely beállításnál is mikor a dinamikus fényeffekt beállítást használok (statikusnál frankó minden akármilyen részletességgel futtatom) elmosódik, a kontúrokat ismételve húzza maga után! Nem tudom, hogy el lehet-e így képzelni. Maga a játék frankón hasít csupán a kinézete, a grafika, a háttér (a menü és az ikonok nem) csúnyálkodnak az előbb leírt módon. Nagyon zavaró, mert viszonylag jó gépem van (4.2Ghz Athlon64 AMD X2 proc, ASUS EN8600GTS, 4gb A-data ram, 500Wchiftec táp, Abit KN9 Ultra alap (csak 1 DVD-RW van még)) és mégis élvezhetetlen a játék dinamikus fényekkel.

Szoftverek tekintetében lefrissítettem a DX10-et (augusztusi), és 2 nappal ezelőtt a 8600-as driverét is + az alaplapi Nvidia drivert. A Stalker és a Vista eredeti (szintén frissítve). A játék patch-eit mind letöltöttem 1.0001-1.0004-ig. A probléma ezek után is megmaradt. Más gaméknél ilyen nem fordult elő. Ha tudtok, légyszi segítsetek! Ja és nyugtassatok meg plz, hogy az ASUS EN8600 GTS jó kártya, mert még tavaszszal vettem, mivel akkor még 8800-ra nem volt pénzem. Nem kell lecserélnem a kártyát, hogy a krízis hasítson rajta ugye??

Előre is téháiksz a válaszért!

Üdv A. Zoltán.

Kedves Zoli!

A Stalkerhez elég a 8600GTS-ed, ha nem játszol túl magas felbontásban, ellenben az általad felvázolt problémát nem nagyon tudom elképzelni. Sajnos a Vista 64 bites változata még közel sem tökéletes, így adódhatnak gondok vele. Írtad, hogy a DX10-et frissítetted, de azt nem, hogy a DX9-et is. Vista alatt a kettő már külön utat képvisel, így javaslom, hogy próbáld meg a DX9-et is frissíteni, mivel a Windows Vistába épített DX9 enyhén szólva is gyászos. Amennyiben nem változik a helyzet, úgy érdemes a VGA-dat máshol egy 32 bites rendszeren is kipróbálni a Stalkerrel, ezzel kiszűrheted, hogy az operációs rendszerrel van-e baja vagy sem (egyébként a Stalker statikus fényekkel fut a legjobban és sokkal könnyebben tudsz haladni a játékban, mert dinamikus fényekkel gyakran képes beszaggatni olyan helyeken is, ahol ember nem érti miért teszi). A Crysis egy vicces állatfaj, gyakorlatilag nem tudsz olyan hardvert alátolni, amit megfelelő beállítással ne zabálna meg. Amennyiben a 30 fps környéke számodra játszható értéknek minősül, úgy az 1024x768 Medium, illetve az 1280x1024 Low-Medium beállításokat ajánlom single playerre (a shadereket mindkét esetben hagyd Mediumon).

VGA

Sziasztok!

Szerintetek érdemes lenne 1 Nvidia GeForce 7300Gt-t,1 Ati ASUS EAX1550/TD/256M PCIe-re lecserélni? Vagy ha nem, mondjatok 1 olyan Ati VGA-t ami jó, és nem kerül sokba, de jobb mint a GeForce 7300.

A válaszotokat előre is kösz!

Pyrokar

Kedves Pyrokar!

Nem említetted, hogy milyen processzorod van, így nem tudom megmondani, hogy visszafogja-e jelenleg, ill. vissza fogja-e fogni a leendő videokártyád teljesítményét vagy sem. Amit biztosan állíthatok az az, hogy a Radeon X1550 még a leggyengébb 7300GT-nél is sokkal lassabb, így a cserét én nagyon kerülném. Nem írtál konkrét pénzösszeget, így a „nem kerül sokba" kifejezést betudom egy maximális 20 ezer forintos határnak. 16-17 ezer forintért kaphatsz már Radeon HD 2600Pro-t, illetve 21-22 ezer forintért osztják a magasabb órajelekkel bíró Radeon HD 2600XT-t is. Pénztárcádtól függ, hogy melyiket veszed, egy a lényeg, hogy 256 MB-os verziót keress.

ÁLTALÁNOS TUDNIVALÓK

A hardver mentőövnek küldött olvasói leveleket szerkesztett és szükség szerint érthetőbb formára átfogalmazott alakban közöljük, de maximálisan törekszünk az eredeti tartalom minél pontosabb visszaadására. Mindamellett kérünk benneteket arra, hogy ne rugaszkodjatok el a magyar helyesírás alapvető szabályaitól, mert így kisebb eséllyel kaptok választ.

PLAZMA VAGY LCD?

Hello hwmentőöv !

Egy kis segítséget kérnék!

Házi-mozit és a számítógépet közös TV-re szeretném kötni. Megjelenítőként egy 106 cm-es TV-t gondoltam ki. De plazma (1024*768) vagy LCD (1366*768) az ideális választás? Sajnos a FULL HD még nagyon drága, így elvileg nem jöhet szóba. Bár az LCD felbontása elvileg jobb, de úgy tudom, hogy a számítógép jelét csak 1024*768 felbontásban tudja megjeleníteni HDMI bemeneten is. Ráadásul hajlamos az elmosódásra a gyors mozgások megjelenítésekor. Bár hamarosan érkezik a 100Hz-es LCD, nem tudom érdemes -e várni rá még egy bő fél évet? A plazmánál pedig a beégéstől tatok jobban, hiszen rengeteg játékban van valami fix keret, ami mindig egyazon helyen látható.

Köszi,

George

Kedves George!

Ha a leendő TV-n nem csak filmet szeretnél nézni a számítógépről, hanem kacérkodsz a netezés, játék és egyéb dolgokkal, akkor már most lebeszélnélek az egészről. Egész egyszerűen azért, mert ezeknek a megjelenítőknek akkora fényerejük és kontrasztjuk van, hogy közelről gyakorlatilag élvezhetetlen a képük, messziről meg nem fogod tudni elolvasni a betűket. Ezt már csak tetőzi a hatalmas képpont-távolság, így egy Start menü kibontva óriási méretű lesz, ráadásul az alacsony felbontás miatt elég nehezen fogsz elférni az asztalon. HDMI-n a legtöbb készülék simán kitolja az 1360x768-as jelet (ez úgy működik, hogy a TV 1366x768-ba vált, mint natív felbontás és 3-3 függőleges oszlopot kihagy mindkét oldalon, így éles marad a kép), egyedül az olcsóbb készülékeknél fordulhat elő, hogy nem képesek a natív felbontás fogadására HDMI bemeneten keresz-

tül (de erre általában a kézikönyvük is kitér). Én filmnézésre plazmát, játékra pedig LCD-t vennék (most aztán megmondtam a frankót). A plazma mellett szól a kiváló fekete szín, hiszen saját fénnyel rendelkezik, nem szorul háttérvilágításra. LCD-nél a fekete inkább szürkés árnyalatú, ráadásul a bevilágítás is előjön néhány panel esetében. A plazma TV-k sajnos csak skálázással tudják megjeleníteni a HD és fullHD tartalmakat, mivel vízszintesen nincs elég nagy felbontásuk. Ezt neked kell eldöntened, hogy mennyire zavaró számodra (ajánlom, hogy menj el egy márkaboltba és nézz meg pár bemutató filmet, de vihetsz saját lemezt is). Világosabb szobába inkább LCD-t vennék, sötétebbe inkább plazmát. A beégéstől nem kell tartani, a mai plazma televíziók már nem hajlamosak az ilyesmire, ráadásul ha beég pl. egy TV logó, az pár perc alatt elmúlik, szóval nem marad ott véglegesen (ha esetleg ezt nem tudtad volna). Ami sokkal inkább zavaró jelenség lehet, az a foszfor lag, amely nagyban hasonlít az LCD paneleknél látható ghost blendingre. Gyakorlatilag egy adott színű (általában zöld) szellemképről van szó, amely gyors mozgásoknál mintegy utánhúzásként viselkedik. A jelenségről itt található egy videó: http://tinyurl.com/2t52g7.

A legnagyobb probléma az, hogy előre csak akkor tudod, hogy melyik plazma hajlamos a foszfor lagra, ha már láttad élőben játékkal, illetve utána olvastál magyar vagy külföldi fórumokon. Ha sokat szeretnél játszani a TV-n, akkor én nyugodt szívvel ajánlom inkább az LCD TV-ket, azok közül is az LG LC, a Samsung R ill. M, továbbá a Sony U, P és S szériáját. Amennyiben a plazma mellett döntenél, úgy a Panasonic PV7 ill. PV70, valamint a Samsung C91 sorozatát keresd (főleg a Panasonic-ot). A 100 Hz-es LCD TV-k túlságosan drágák még ahhoz, hogy érdemben foglalkozni lehessen velük, továbbá nagyfelbontású videó szükséges ahhoz, hogy a gyors mozgásoknál valóban láss különbséget.

MELYIKET?

Hali!

Az a nagy problémám van, hogy nem tudom, melyik gépet vegyem meg! A lényeg, hogy a COD4-et (majdnem) maxon, a Crysist meg szépen vigye! A konfigok: Első: Proci:AMD 4200+ Athlon 64 X2 Memó:1*2GB DDRII 800Mhz Kingmax Vinyó:Samsung 250GB 8MB cache Videókari: GeForce 8600GT 256MB PCI Alaplap: Asus M2N AM2 PCI Hangkari: 7.1 csatis Dvd:Nec 7173 LabelFlash CPU hűtő: AM2 SUPER SILENT + 400-as táp, összesen 104eFt. Második ugyan ez, csak: Proci: Intel Core 2 Duo E4500 Alaplap: Asrock Conroe ára: 110eFt. Vagy: Proci: Intel Core 2 Quad E6600 Memó: 2*2GB DDRII 800Mhz Kingmax Videókari: GeForce 8600GTS 640MB... na jó az utolsó vicc volt! A lényeg: melyik jobb, illetve melyiket lehet jobban, olcsóbban bővíteni majd? Az AMD-t vagy az Intelt? Sokan azt mondják, hogy inkább Intelt, az AMD-t ez a kis összeg nem menti meg, meg jobb a konkurens! De a ti véleményetek a döntő! üdv:Tomcsi0624

Kedves Tomi!

Én is inkább az Intel felé nézelődnék, legalábbis ha a 4200+os X2 mellett az E4500-at hoztad fel, akkor mindenképpen utóbbi a nyerő. Ellenben az általad kiszemelt Asrock alaplapot semmiképpen sem venném meg, na nem a márkája, hanem a rajta található chipset miatt (elavult, ráadásul Conroe névvel rendelkező Asrock lapból egy rakásféle van, nem írtad konkrétan melyikről van szó). Én inkább egy Bearlake (G31, G33, P35) lapkakészlettel rendelkező alaplap felé venném az irányt (érdemes átböngészned az előző számunkban a karácsonyi hardverajánlót, ott minden kérdésedre választ kapsz). A Call Of Duty 4-gyel nem lesz gondja egyik gépnek sem, de a Crysis maximum 1280x1024-ben és low-medium beállításokkal fog csak élvezhető játéksebességet biztosítani.

SZÁMÍTÓGÉP KONFIGURÁCIÓ

Helló PC Guru!

Nem tudom, kinek címezzem a levelem? Craynek a hardvermentőövbe vagy Chrisnek, aki a cikket írta a Crysisről vagy Horváth Patriknak aki az említett játék teljesítmény tesztjét írta...

A lényeg a lényeg, én egy öreg (41) játékos vagyok, ami nem azt jelenti, hogy régóta játszom, csak azt hogy „öreg" vagyok. Négy éve van gépem és azóta nem volt fejlesztve, le se merem írni milyen a konfigurációm. De azért elég sok játék fut(ott) rajta. MoHAA, CoD, a Far Cry (ezek a kedvenceim) már csak döcögve. De még így is nagyon tetszett. Amint hallottam az említett játékok újabb verzióiról tudtam, hogy új gépre lesz szükségem. És akkor megjelent a Crysis. Olvasva a gépigényét még jó hogy nem kezdem ezelőtt gépvásárlásba.

A kérésem a következő: segítsetek olyan konfigurációt összeállítani, amin a Crysis very highban fut. Ez így nem túl bonyolult kérés, gondolom. De mivel „öreg" vagyok nem értem a számítógépes szlenget. Ha lehet, akkor „magyarul" és tételesen, típussal (processzor, alaplap,memória, tápegység, merevlemez, ház, videokártya stb.) leírni a szükséges dolgokat. Hogy ne csak az értse, aki összerakja, hanem én is, és tudjam, mit tesz bele. Az operációs rendszerem Win XP Pro.

A következő kérdés hogy mennyibe kerül? Mivel apucitól már nem kell kunyiznom („anyucitól" persze kell) ezért viszonylag tág a lehetőségem. Azért érdekelne egy 250e Ft. körüli ill. egy korlátlan pénzügyi megoldás is.

Ha lehet e-mail-ben válaszoljatok, mert bevallom nem minden számot veszek meg, csak amiben a kedvenc játékaimról van szó.

Tisztelettel és köszönettel: az Öreg Schweitzer Zsolt

Kedves Zsolt!

Mivel Craytől átvettem a Hardver mentőövet, ráadásul én írtam a Crysis teljesítménytesztet is, így engedd meg, hogy a választ is én adjam meg a kérdéseidre. Amennyiben olvastad az említett teljesítménytesztet, úgy a videokártya igénnyel nagyjából tisztában lehetsz (legalábbis a típusok neveivel). Az előző számban lévő 21 oldalas hardverajánlóban szereplő ajánlott vételeket veheted nyugodtan készpénznek, a Crysis alá bőven elég egy Gigabyte P31-DS3L alaplap 2x2 GB DDR2-800-as memóriával, egy Core 2 Duo E4500-as processzorral és egy GeForce 8800GT-vel. Ezek a főbb dolgok, 130 ezer forint körül be tudod őket szerezni bármelyik boltban, merevlemezből én mindenképpen Western Digitalt javasolnék az alacsony zajszintje miatt (SE16 sorozat), méretet nem mondok, azt Neked kell tudni, mennyi helyre van szükséged (400GB-osnál kisebbet viszont már nem nagyon érdemes venni – Joc). Házból leginkább olyat válassz, ami tetszik külsőre, ha összerakják Neked a gépet, akkor a belsővel nem nagyon kell foglalkoznod, maximum azzal, hogy hova lehet rendszerhűtőket pakolni a megfelelő szellőzés érdekében (ajánlott termék a Cooler Master CM690 és a Gigabyte Aurora). Tápegységből szerintem abszolút favorit a Corsair VX450, brutális teljesítmény, alacsony zajszint, sok-sok év garancia és még marha jól is néz ki. Ha ezeket hozzáadom az előbb említett 130 ezer forinthoz, akkor nagyjából 200 ezernél járunk és gyakorlatilag készen is vagyunk, ami kimaradt az a DVD-író, az egér és a billentyűzet, ezeket rád bízom (DVD-íróból én Pioneer-t vagy Asust ajánlanék, egérből pedig ami kényelmes ugye). Ennél drágább gépre gyakorlatilag nincs szükség, kivéve, ha nagyon magas (legalább 1600x1200 vagy 1680x1050) felbontásban akarod végigtolni a Crysist. Ez esetben az alaplapot cseréld ki egy Abit Fatal1ty FP-IN9-SLI-re és vegyél még egy 8800GT-t (még így sem érted el a 300 ezer forintot), s kösd a két kártyát SLI-be.

Ez már nem tartozik a konfigurációhoz, de tudnod kell, hogy a Very High részletesség beállításához és megfelelő minőségű működéséhez Windows Vistára van szükséged, hiszen a programkód ezen része már DX10-ben fut, amellyel a Windows XP nem tud mit kezdeni.

Bemutatjuk új otthonát: download.chip.eu/hu

Csatlakozzon Ön is

Európa legújabb interaktív közösségi oldalához!

Töltsön le, töltsön fel, értékeljen, teszteljen, szóljon hozzá!

Legyen Ön is a CHIP közösség szakértője!

Több mint 58 000 ingyenesen letölthető szoftver...
Több mint 349 000 regisztrált felhasználó...
Több mint 28 000 teszt és értékelés...

DOWNLOAD.
CHIP eu
Minden, ami szoftver
download.chip.eu

Szoftvermentőöv

írta · Gandalf

WINDOWS VISTA HELYETT XP

Tiszteletem!

Pár hete vettem egy új laptopot, és fel szerettem volna rá telepíteni a Windows XP-t. Ám valamilyen oknál fogva nem ismerte fel a merevlemezt a telepítő. Ez akkor volt, amikor az XP telepítő lemeze betöltött és a particionálásra kerülne a sor. Ekkor kiírja, hogy nem talált merevlemezt (a BIOS viszont látja). Ezen ok miatt megpróbáltam feltenni a laptopomra a Windows Vistát. Az hiba nélkül felkerült a gépre. A merevlemez fájlrendszere NTSF. És a vásárláskor egy Lupus Linus disztribúció volt rajta. Ezt letöröltem a Vista telepítésekor.

Mi lehet a gond, vagy mi a megoldás?

Várom válaszát!

László

Kedves László!

Először is egy apró javítás. A Linux rendszerrel értékesített Acer noteszgépeken Linpus Linux (és nem Lupus Linus) van. Az XP telepítője nem boldogul, ha Linux partíciókat talál, ezért nem talált merevlemezt, amelyen valószínűleg Ext3 vagy hasonló Linux fájlrendszer lehetett. A Vista telepítője már többet tud, ezért tudtad feltenni.

RENDSZERPARTÍCIÓ

Hy!

Abban szeretnék segítséget kérni, hogy a rendszerpartíciómon túl kevés a szabad hely, és emiatt problémázik állandóan... Lomtár üres, mindenféle tempet, amit tudtam likvidáltam, szerinte a foglalt hely olyan 94% körül van, és ami a benne tárolt tartalmat illeti, elvileg még lenne több mint 2GB szabad hely, és ezt nagyon nem értem... Nem volna olyan sürgős, de pl. egy töredezettségmentesítést se tudok megcsinálni rendesen, ami pedig már nagyon elkélne...

Plíz help! hoozy

Kedves hoozy!

Pár alapvető, de sajnos kevéssé ismert tény, amit tudnod kell, mielőtt még leírnám azt is, mi lesz a megoldás a problémádra:

- Ha a rendszerpartíción 10 % alá csökken a szabad hely, elkezd lassulni a rendszer.

- Ha a szabad terület 16 % alá esik, a Windows saját defrag programja nem képes futni, mert átmeneti állományaival nem fér el a túl szűk helyen.

- Ha 5 % alá csökken a szabad hely a rendszerpartíciódon, számíthatsz a Windows rendszeres lefagyásaira. A látható fájlokon kívül egy csomó más is foglalja a helyet.

Úgy mint:

1. A lapozófájl (mérete korlátozható!).

2. A Rendszervisszaállításnak fenntartott tár (korlátozható vagy akár le is tiltható).

3. A TMP fájlok a TEMP/TMP könyvtárakban (több ilyen is van a gépeden! Ezek törölhető fájlok).

4. Az IE „Temporary Internet Files" fájljai (Az IE-n belül az „Eszközök/Internetbeállítások", majd az „Általános" lap közepén a „Fájlok törlése" gombra kattintva takaríthatsz, és tegyél pipát „A teljes helyben tárolt tartalom törlése" sor melletti jelölő négyzetbe.

5. A Firefox cache könyvtárában levő fájlok (Eszközök/Beállítások, a „Haladó" panelen a „Hálózat" fülre kattints, és tiéd a gyorsítótár beállítása és tartalmának törlése.)

6. Az Outlook(Express) fájljai stb.

Most pedig a megoldás lépései.

0. Néhány felesleges, nem használt program, játék stb., illetve ezek romjainak az eltakarítása hasznos lehet.

1. Még egy alapos takarítás a CCleaner programmal (ez a nem túl nagyméretű ingyenes program letölthető a http://www.ccleaner.com/download címről).

2. A Rendszervisszaállítás korlátozása, illetve akár kikapcsolása a Vezérlőpult / Rendszer / „A rendszer visszaállítása" lapon.

3. A lapozófájl méretének fixre állítása: a Vezérlőpult / Rendszer / „Speciális" fülön a „Teljesítmény" szekcióban kattints a „Speciális" lapra, és az erre megjelenő panelen a „Speciális" fülre. Itt a lap alján, a „Virtuális memória" szekcióban a „Módosítás" gombra kattintva módosíthatod a legkisebb és a legnagyobb méretet, és hogy melyik lemezen, illetve partíción hozza létre (többön is lehet egyszerre). Én egy 256 MB-os fix méretet javasolnék a számodra. Ez azt jelenti, hogy mindkettőre („Kezdeti méret" és „Maximális méret") ezt állítsd be. Az én 1 GB-os memóriám mellett ez bőven elegendő.

4. Ha van másik merevlemezed, partíciód, akkor azzal is segíthetsz magadon a fentiek mellett, hogy pár terjedelmesebb adatkönyvtáradat átmenetileg vagy véglegesen áthelyezed arra. Természetesen ezt ne a Windows vagy a „Program Files" könyvtárral kezdjed.

5. Végezz el egy lemezellenőrzést is, mielőtt a takarítás lépéseit követően nekilátnál a defragmentálásnak. A Sajátgépen vagy az Intézőben, vagy a TCMD-ben válaszd ki a C: meghajtódat (feltételezem, ezen van a rendszer), és az ikonjára jobbklikk, majd a megjelenő helyi menüből a legalsó (Tulajdonságok) pontot kell választanod. A megjelenő panelen az Eszközök lapon a „Hibaellenőrzés" szekció „Ellenőrzés..." gombjára kell böknöd. Az indítás előtt mindkét mezőbe tegyél pipát.

6. Ha a hibaellenőrzéssel és a defragmentálással már végeztél, akkor reményeim szerint lassan kész is vagy.

7. Ha több partíciód is van a merevlemezen, csak épp az indító (rendszer) partíció sikerült túl kicsire, akkor próbáld meg megnövelni azt. Ha a merevlemezed nem tartalmaz nagyobb hibákat és van elég hely, akkor egy alkalmas partíciókezelő segédprogrammal (igaz több lépésben) még meg is növelheted a méretét.

NET LASSULÁS

Hello!

Az lenne a problémám, hogy van egy pár oldal, amit iszonyú lassan tölt be... Kétnaponta (egyik nap minden jó, a másik nap vacak, lassú),az alap Internet Explorert használom (ami eleve a Windows-zal települ). Nem tudtok valahogy segíteni, mert rohadtul idegesít, Firefoxot, Operát stb. nem lehet elindítani. :S

Általában fórumok szoktak lassan bejönni és a PC Guru oldala is.

Gábor

Kedves Gábor!

Ez a lassulás nem tőled, nem a te géped beállításaitól függ, hanem az adott oldal éppen aktuális forgalmától és az oldalt kiszolgáló szerver leterheltségétől, valamint az adott internet szegmens forgalmától. Ugyanaz a lassulás tapasztalható, akármelyik böngészőt használod, ha a kiszolgáló oldalon van

a dugulás. Azt a mondatodat azonban nem tudom értelmezni, hogy „Firefoxot, Operát stb. nem lehet elindítani".
Nem engedik (céges előírások, házirend stb. miatt) telepíteni, használni, vagy valami helyi probléma miatt nem megy a telepített programod? Ha megírod, talán lesz ötletem.

KÉK HALÁL

Tisztelt szerkesztőség!
Windows XP-m van. Mi okozza a kék halált, és hogy lehet elkerülni? Nekem nem induláskor jelzi ki a kék halált, hanem futás közben. Nem akarom újratelepíteni a Windows-t, mert rengeteg program van rajta.
Segítségüket előre is köszönöm:
Martinkovics Béla

Kedves Béla!
A kék halál egy végső tünet, amelynek számos oka lehet. Okozhatja hardverhiba (memória, processzor, valamelyik kártya, vagy a merevlemez hibája, túlmelegedés stb.), de okozhatja szoftverhiba, rendszerfájlok vagy kritikus fontosságú programfájlok sérülése, törlődése, rossz szoftverbeállítás, driverek ütközése, és számos egyéb dolog. Sőt még az is előfordulhat, hogy vírus, vagy más rosszindulatú program áll a tünetek mögött. Nincs tehát olyan válasz, amit nyugodt szívvel írhatnék kérdésedre.
Én a helyedben azzal fognék hozzá a gépem ellenőrzéséhez, hogy a fizikai hibákkal kezdeném az ellenőrzést. Lehet, hogy kevés a hűtés a processzornak, a videokártyának vagy épp a memóriának. Így ha nagyon meleg (50-60 C fok felett) van a gépházban, vidd szervizbe, és ha ott azt ajánlják, tetess be még egy hűtő ventit.
A következő lépés a csatlakozások ellenőrzése, mert kilazulhat bármelyik memóriamodul vagy bővítőkártya, vagy akár a merevlemez vagy az optikai (CD/DVD) egység táp- vagy adatkábele.
Ezek után érdemes valamilyen memtest programot futtatni, mert lehet, hogy valamelyik memória modulod beteg. Ha ez a helyzet, akkor RAM csere vár rád. Tesztelheted a merevlemezedet is, erre is van egy sor diagnosztikai program. A Maxtor, Seagate és Samsung lemezekhez a gyártó maga is kínál segédprogramokat, amelyekkel – többek között – a szükséges diagnosztikai feladatok is elvégezhetők.
Ha a fizikai hibát sikeresen kizártad, akkor próbálj visszaemlékezni, nem telepítettél-e valamilyen új meghajtószoftvert vagy internetről letöltött vagy egyéb forrásokból beszerzett új programot. Egy rosszul megírt driver vagy alkalmazói program is az általad leírtakhoz vezethet.
Végezz takarítást. Töröld azokat a programokat – szabályosan, a hozzájuk tartozó uninstall programmal, ha lehet – amelyeket már biztosan nem használsz. Ezután takarítsd ki a TEMP könyvtárat és az Internet Explorer ideiglenes fájljait, s ha lehet, szabadíts fel minél több helyet a merevlemezeden, majd végeztess egy hibakeresést a chkdsk programmal, és utána indíts el egy töredezettség-mentesítést. A takarításhoz ajánlom az ingyenes CCleaner programot (letölthető a http://www.ccleaner.com/download címről).
Ezzel persze még nincs vége. A Feladatkezelőben nézd meg, milyen programok futnak. Jó esélyed van arra, hogy egy sor olyan program is feleslegesen emészti az erőforrásaidat, aminek nem kellene elindulnia. Amikor ezt végzed, akkor nem árt, ha melletted és a segítségedre van egy olyan barátod/ismerősöd, aki komolyabb PC-s ismeretekkel rendelkezik.
S természetesen ne feledkezz el a vírusok, reklám- és kémprogramok kereséséről sem, mivel azok is gyakran okozhatnak kék halálhoz vezető tüneteket.

VISTA ÉS 16 BIT

Szevasztok!
A segítségeteket szeretném kérni, nagyon fontos lenne! Szóval nemrég vettünk egy új gépet és egy Vista Home Premium 32 bites változata került fel. A gond ott kezdődik, hogy nem akarja futatni a 16 bites programokat, ami azért is gyanús, mert tudtommal a Microsoft ezt a problémát csak a 64 bites oprendszerek esetében ismeri.
Utánajártam a neten, azt mondták, szedjek le egy Virtual PC 2007 nevű progit, amit meg is tettem, használni viszont nem nagyon (vagy inkább nagyon nem) sikerült. Légyszi segítsetek, nagyon fontos lenne… :) Mielőbbi válaszotokat várom! daswalker

Kedves daswalker!
A Microsoft az XP elkészítésekor még szem előtt tartotta a 16 bites (DOS) programokkal való kompatibilitást, de a Vista esetén ez már nem áll. Valóban az ajánlható számodra, hogy virtualizációt vegyél igénybe a problémád megoldására. Ez lehet az ingyenes Virtual PC 2007, de egy sor egyéb program is (VMware, Parallels stb.).
A teendőd a következő. Ha van elegendő memóriád és elegendő szabad merevlemez kapacitásod, akkor a Virtual PC 2007 telepítése után előbb létre kell hoznod egy virtuális DOS gépet, azt el kell látnod elegendő (4-8 MB általában bőven elég) memóriával és be kell állítanod az adattárolást is. Ez lehet egy virtuális merevlemez, de úgy is beállíthatod, hogy a Vistád valamelyik mappájába is dolgozhasson. Ha a Virtuális DOS gépet bekonfiguráltad, akkor meg kell particionálnod, majd formáznod a hozzá tartozó virtuális merevlemezt, és feltölteni rá egy DOS-t, mert magától nem megy. Nálam 500 MB és 1 GB közötti virtuális merevlemezzel megy a DOS. Ha a DOS gép így elkészült, akkor arra már telepítheted kedvenc (vagy kötelező) 16 bites programjaidat. A Virtual PC leírása részletesen végigkalauzol a teendőkön. Igaz, angolul.

500GB HDD

Sziasztok!
Egy 500GB-os SATA HDD-t fogok venni. Feladata kizárólag adattárolás lesz zene és filmszerkesztő programokhoz. Néha másik gépbe kell majd áttenni. Melyik fájlrendszer használatát ajánljátok, és szükséges-e szétparticionálni, vagy maradjon egyben? Ha '98 alól is olvashatóvá szeretném tenni, akkor ugyanez hogy alakul?
Köszönettel: Pataki István

Kedves István!
Ha filmszerkesztés az egyik fő feladata a gépednek, akkor jó eséllyel fogsz olyan fájlokkal dolgozni, amelyek 2 GB-nál nagyobbak. Amikor DVD lemezekre szánt anyagokon dolgozol, legyen az zene vagy mozi vagy egyéb adat, ugyancsak nagyméretű fájljaid lesznek. És itt jön egy olyan korlát, ami egyértelművé teszi a választásodat. A FAT32 fájlrendszer ugyanis – bár szintén képes a mai gigantikus, több száz GB-os merevlemezek „hasznosítására" – rendelkezik egy olyan korláttal, amit nem tudsz átlépni. Ez pedig az, hogy a FAT32 nem képes 2 GB-nál nagyobb fájlokat készíteni, illetve fogadni. Egészen pontosan még létrehozhatod, de hibás lesz, és még visszaállító segédprogramokkal is csak az első 2 GB-nyi tartalmat tudod szerencsés esetben visszanyerni belőlük – hosszadalmas munkával.
Ha tehát ilyenekkel dolgozol, és ragaszkodsz a Windowsodhoz, akkor az egyetlen választásod az NTFS. Ezt a Windows 98 nem olvassa natív módon, csak ha beszerzed az NTFSREADER nevű programot. Ennek ingyenes változata korlátos és csak olvasásra ad módot, írásra, módosításra nem. Ha a Win98 gép hálózatba kapcsolható az 500 GB-os vinyódat tartalmazó géppeddel, akkor semmi gáz, csak meg kell osztanod azt a hálózaton és elérhetővé kell tenned a Win98 gép felhasználói számára.
Egy alternatív megoldás, hogy egy NAS szervert hozol létre egy régebbi, vagy direkt erre a célra beszerzett gépedből, amelybe beépíted ezt az 500 GB-os merevlemezt, valamint további vinyóidat. Ajánlom figyelmedbe ehhez a 30 dolláros NASLite, NASLite-2 (serverelements.com) és az ingyenes FreeNAS (freenas.org) szoftvereket. Ezek ugyan Linux alapú rendszerek, de nem igényelnek komolyabb Linux ismereteket.

Levrov

írta · Zak

BUÉK OLVASÓK!

Remélem, mindenki sikeresen kipihente már az Ünnepek alatti szabadság okozta megrázkódtatásokat, a szerencsésebbek pedig visszaértek – az immár határ nélküli határokon – az ilyenkor kötelező síelésből. Mindenekelőtt szeretném megköszönni azt a sok karácsonyi és újévi jókívánságot, amit szerkesztőségünknek küldtetek. Mindenkinek viszont kívánjuk!

E hónapban az ajándékokról és az ünnepek eltöltéséről kérdeztünk benneteket, ezzel kapcsolatban is érkeztek levelek, bár néhányan a jelek szerint múltkor előszilveszter tartottak, és csak most jutott eszükbe az előző – warez – témára reagálni. Nem kell félni, nem hagytuk ki ezt sem. Továbbá sokat kérdeztétek, nekem mi volt a legnagyobb élményem, voltam-e síelni, miegymás. Kezdjük is ezzel.

Mivel engem „hidegen hagynak" az ilyetén téli sportok, így élményt némi átkötéssel tudok csak felidézni. Ez pedig a bobhoz kapcsolódik, igaz a nyári változatához – aki nem ismerné, röviden vázolnám, miről van szó: egy fémcsőben száguldozunk lefelé a hegyoldalon, két lábunk között egy bazinagy fékkarral, amit a kisodródás és a végső megállás céljára kell használnunk. Szóval a visegrádi bobpályán vagánykodtunk néhányan pár hónappal ezelőtt, amikor is arra figyeltem fel, hogy a mögöttem jövő bobban ülő fiatal hölgy mindenkit alaposan leiskolázva, nyaktörő tempóban veszi a kanyarokat. Na mondom ennek fele se tréfa, itt kérem mindenkit leolt a kiscsaj, valamit ki kéne találni. Erre végül nem lett szükség, mert mint kiderült, a kamikaze girl nem önszántából próbálkozott a guiness-rekordot döntögető sebesség elérésével, egyszerűen csak elfelejtette(!), hogyan kell fékezni. (Mint mondottam, egyetlen kar volt a bobban, semmi más!) Ezt lényegében akkor kezdtük sejteni, amikor az utolsó néhány kanyart már üveghangon visítva vette be, és tökéletesen akkor realizáltuk, amikor fogrepesztő ütközés kíséretében felkenődött az előtte lévő 5 bob hátuljára. A happy end azért nem maradt el, nem lett törés, zúzódás (csak égés) és pár perc után a saját lábán, kissé hisztérikus állapotban támogatták el szülei.

Nézzük, nektek voltak-e aktuálisabb történeteitek:

CheAttilaTenebra – Karácsonyos téma: Ideiről még nehéz lenne beszámolni, mert még kb. 10 nappal előtte vagyunk. Bár ennek ellenére én már tudom, mit fogok kapni, minthogy az én kikötéseimmel volt összefüggésben a dolog. Tehát nem titok számomra sem, hogy videokamerát fogok kapni, így megkezdhetem Uwe Boll-i pályafutásomat. **(Ne is erőlködj, ha megszakadsz sem lehetsz még csak fele olyan rossz sem, mint Uwe.)** Játékok közül talán a Jade Empire-t tudnám bevágni a fa alá, mivel azt vettem meg nem olyan régen. Igaz, az inkább mikulási ajándék magamnak. Extrém ajándékokat mindig kapok. Vagy nagyszülőktől, s tavaly anyáméktól is. Nagyszülőknél az jellemző, hogy mikor születésnapra, névnapra, egyébre kapnak valami bon-bont, akkor azt elrakják, nem eszik meg, és általában visszakapjuk valamikor. Nos, véletlenül egyszer egy jó régen lejárt darabot sikerült adni. 2004 karácsonyán 2001-ben lejárt Mercit kaptam... De azért szeretjük őket. **(Alzheimer-kór esetleg nem gyakori vendég a családban? Mert az sok mindent megmagyarázna.)** A legextrémebb ajándékot tavaly kaptam anyámtól. Ilyen „tisztítószert". Na, nem a mosogatásra, vagy padlómosásra kell gondolni, hanem olyasmire, ami... khm. megfosajt. Ez már önmagában elég extrém, de a java csak most jön! Ettől ugye egy kis fogyást remélt mindenki. Nos, a 3 hónap alatt 3 kilót híztam tőle. De egy pozitívuma volt: legalább finom volt. **(Atyaúristen! Most kezdem csak értékelni, hogy nekem milyen jó kis extrémmentes szüleim voltak.)**

Szilveszteres élmény: annyira nem szoktam bulizni ilyenkor, s ha igen, akkor is fényévente vagy engem hívnak, vagy én hívok. **(Hiszed vagy sem, ez általában így szokott zajlani.)** Erre valahogy kezd unalmassá válni ez a kötelező szilveszterezés. De tavaly azért tartottunk egy kisebb összejövetelt. Sikerült is berúgni. Persze volt értelmetlen röhögés, meg minden. Viszont, miután feloszlott a társaság, felmentem MSN-re. Másnap szembesítettek a sok baromsággal, amit összegagyogtam.

Ó az ilyet én is szeretem, főleg amikor erősködök, hogy én ilyet tuti nem mondtam, aztán megmutatják a logot. Nálunk a legszemetebb ilyen jellegű kaland az volt, amikor kollégákkal buliztunk és kitaláltuk, hogy a munkahelyen is megállunk a piálás-maraton egyik állomásaként – nem, ez még a Guru előtt volt. Be is mentünk, aztán elkezdtük froclizni azt a két szerencsétlent, akiknek meglehetősen féltékeny típusú barátnőjük volt. Jöttek az ilyenkor szokásos dumák (lámpaoltásra otthon legyél, fellőtték a pizsamát stb.), mígnem sikerült rávenni őket (némi alkohol is szerephez jutott ebben), hogy a vicc kedvéért vegyék fel a telefonkagylót, és mintha csak a barátnőjükkel beszélnének, osszák ki őket legalább egyszer az életben. Aztán már adta magát, hogy a másik szobából tényleg felhívjuk a lányokat, és észrevétlenül bekapcsoljuk őket a vonalba. Valami ilyesmi monológ ment éppen: „És nehogy azt hidd, hogy megmondhatod, mikor menjek haza! Megyek, amikor úgy gondolom, addig csak kenegesd a pattanásaidat, aztán vágd be a szunyát. És ha meghallok egy pisszenést, vagy valami megjegyzést a barátaimra, úgy váglak ki, hogy a lábad nem ér....." na kábé itt szóltak bele a másik végén. A két srác rekordsebességgel távozott, és bár még 3-4 évig együtt maradt a stáb, több szilveszteri buliba nem jöttek velünk.

Dantes – Hát karácsonyra idén semmi extra. Remélem, kapok valami jó könyvet, kinéztem egy II.-VH-s regényt. Állítólag az egyik legjobb a világon. **(Legalább nekem megírhattad volna, mi az! Én is szeretek olvasni, és nem csak a Harry Pottert!)** Ezen kívül, még ha kapok pénzt,

PAPPARAZZI

Ezúttal sem maradhat ki a Paparazzi rovat, amelyre ezúttal Chaser küldött képet! Köszönjük és várjuk a további fotókat!

A Mont Blanc teteje, 3842 méterrel a tengerszint felett.

meglepem magam filmekkel meg zenével. A többi megy a bulira. Ja, persze, legszebb karácsonyi ajándék lenne, ha átmennék matekból. Szilveszter? Hohó! Erről tudnék mesélni. Egy időben haverokkal az volt a szokás, hogy bepiáltunk és néztük a Sas-kabarét. **(Szóval ti ilyenkor átmentetek mazochistába, értem.)** De tavaly.... szégyen nem szégyen de annyit ittam, hogy a végén ülni sem tudtam. Kiültettek az udvarra és fölborultam székestül. **(Még mindig jobban jártál, mint a Sassal.)** Ennél jobb volt három éve, amikor a havas esőben szalonnasütést rendeztünk. Majd hirtelen megittunk egy üveg Kalinka típusú vodkát és körbe táncoltuk a tüzet meg átugráltunk felette. Hát ennyi. Kellemes ünnepeket és boldog új évet!

blarskerin – Karácsonyi ajándék? Amit idén szerettem volna, az valószínűleg nem jelenik már meg. A Dűne-sorozat következő kötetéről lett volna szó. Majd a Witcher lesz helyette, bár már egy hete megvettem. **(Jó választás, mind a kettő. Apropó, ha már könyv, megjelent két új Star Wars regény is decemberben, majd Bate-et mindjárt számon is kérem, hogyhogy nem volt a külvilágban.)** A legemlékezetesebb szilveszteri élményem? Amikor '80 Szilveszter éjszakáján fáztam és ezért majdnem lelőttek. NEM a levegőbe beszélek. Ügyeletbe voltam osztva, de nem volt olaj a kályhánkban. A másik ügyeletes egy harckocsivezető volt, kimentünk a telephelyre, hogy a kocsijából leszívjunk egy kis gázolajat. Csakhogy un. 2000-es parancs volt érvényben, az őröknek ugye lőni kellett (volna) mindenre. A franc se gondolta, hogy a toronyban lévő századbeli társunk nem ismer meg bennünket! Szerencsére lőni nem mert, csak telefonált az őrparancsnokának. „Két ember mozog a Telephelyen! Mit csináljak? Lőjek, vagy ne lőjek?" Az őrparancsnok meg nekünk telefonált, onnan tudtuk meg, hogy majdnem kilyuggattak bennünket, mert fáztunk.

És még mondja valaki, hogy a honvédség nem egy remek, vicces, élményekben gazdag hely volt (na jó, az utolsó még talán igaz is)!

jedimaster – A karácsony fa alá csak egy játék fog kerülni, a Company of Heroes Gold Edition. Igen nagy volt a választék, de végül is ennél kötöttem ki. Idén egy nagy kívánságom volt egy új PC, amit így kb. egy héttel karácsony előtt már meg is kaptam. **(Na így már nem is tűnik kevésnek az az egy játék.)** Nagyon örültem neki, a régi gépnek már sajnos lejárt az ideje. Ezen kívül nem kértem sok dolgot, mindössze néhány apróságot (könyvek, DVD filmek, makett). **(Most már kifejezetten soknak tűnik, kezdek irigykedni!)** Szilveszterkor nem szokásom bulizgatni, inkább a családdal **(hát ezek után már nem is csodálom)** vagy baráti körben vagyok. Idén talán másképp lesz, de az is lehet, hogy megmarad a szokásos baráti kör és csak néhányan számolunk majd vissza.

agentk0rn3l – Én Szilveszterkor általában nem igazán csinálok semmit. Egy éve például az volt, hogy mindenki elhúzott otthonról bulizni, én meg otthon ültem a nappaliban a fotelben, sötétben persze, és hallgattam, ahogy az utcán petárdáznak. Nekem ezen kívül másra akkor nem is volt szükségem.

Hallottam már róla, hogy vannak olyan emberek, akik a teljesen nyilvánvalóval szembehelyezkedve szeretnek homlokegyenest mást csinálni, de ez hosszútávon általában nem vezet jóra. Ha csak szilveszterkor vagy ilyen, az még nem olyan nagy gáz, ellenben ha a fent leírtak igazak a hétköznapjaidra is, akkor az már problémás.

No akkor jöjjön IceDragon, aki még a múlt havi témával kezdi:

IceDragon – Kicsit visszanyúlok én is a warez témához... Igazából ha azt vesszük, a warez is hasonlít a zenékkel kapcsolatos letöltésekhez. **(Mi? Hogy? A zenékkel kapcsolatos letöltések a warez egyik jelentős területe.)** A kiskapuk ugyebár... A zenei számokat ingyenesen le lehet tölteni, viszont 1 napig lehet csak őket hallgatni, utána kötelesek vagyunk/lennénk letörölni őket... **(Ja hogy erre tetszik gondolni... most őszinte leszek, én is láttam már az erre történő hivatkozást, de hogy ennek Magyarországon van-e bármi alapja, arról fogalmam sincs.)** Ezt a legtöbb ilyen típusú oldalon fel is tüntetik, és erre hivatkoznak, ha az a kérdés merül fel, illegális-e az oldal. Azért mondom ezt, mert a játékok törtverzióit elkészítő kis csapatok sem azért teszik, amit tesznek, hogy az eredeti játékokból származó bevételt csökkentsék, hanem hogy az olyan egyszerű emberek, akiknek még a három éves olcsó játékokra sem nagyon telik, kipróbálhassák őket. **(Többek között – tegyük hozzá –, hiszen motiválja őket még jó pár dolog ezen kívül is.)** Azért a legtöbb ilyen warez oldalról származó játékhoz mellékelt kis txt. fájlokban le is írják, hogy ha tetszett a játék, vedd meg... És valahogy most, hogy kijött a Witcher, én is nagyon szívesen megvenném a collectors editiont, de nem tehetem, nincs rá pénzem. Igaz nem töltöttem le a teljes verziót sem, a demóval szöszmötölök, de szerencsém van, mert ennek a demóját bőven lehet nyúzni...

A hatóságok úgyis mindig el fogják ítélni a warezt, és üldözni fogják, esélyük ennek ellenére sosem lesz rá, hogy teljesen kiiktassák... Szerintem nincs is rá szükség, aki eddig megvette, ezután is meg fogja és akihez nem juthat el soha egy játék eredeti példánya, annak ezután sem nagyon fog... **(Nem figyeltél a múltkor, pont az a lényeg, hogy egyre többen veszik meg az eredetit.)**

Persze, sok hátránya is van, főleg multival rendelkező játékok esetében, de arra sincs mindenkinek annyi ideje, megelégszik az illegális játék által nyújtotta single résszel, ami ugyebár egyértelműen nem egy kerek egész játék, de többre nincs is szüksége. Biztos van még valami, amit kihagytam, de egyelőre legyen elég ennyi...

A PCGuru-ról pedig annyit, hogy nagyon tetszik az új design, bár a betűtípusa a Gurunak kissé szokatlan, de mutatós, és a többi dolog is a helyén van...

Most jut eszembe, ezt karácsonyra is tovább lehet vezetni. Személy szerint nem élek egy gazdag családban, de még csak jómódúnak, vagy átlagosan élőnek sem nevezném magam, erősen meg kell nézni mikor miből mennyit veszünk, és nálunk a karácsonyok is így teltek mindig... A családom egyébként sem hisz a karácsony „szellemében", nem tartják fontosnak, szerintük képmutatás az egész... **(Mostanában – sajnos – egyre nagyobb divat ez a szemlélet, képmutatásnak titulálják a karácsonyt, és közben kizárólag az ajándékozásról tudnak**

NYERTESEINK

Előző, karácsonyi számunkban rengeteg ajándékkal igyekeztünk kedveskedni nektek, most pedig megtudhatjátok, hogy kik azok a szerencsések, akik helyes válaszaikkal kiérdemelték nyereményeinket. A szerencséseket e-mail-ben értesítjük, csomagjaikat postán kapják meg.

Mass Effect (Xbox360) játék nyertesei:
- Mező Szabolcs (Budaörs)
- Tusjak Éva (Szarvas)

Viva Pinata (Xbox360) játék nyertesei:
- Földvári Tamás
- Ambruzs Norbert

Kane and Lynch (PC) játék nyertese:
- Hudoba Gábor (Salgótarján)

Sim City Társadalmak (PC) játék nyertesei:
- Pintér Szilárd
- Szarvas Anita

Viva Pinata (PC) játék nyertesei:
- Kovács Leila
- Ring Bence
- Leitert Dávid

Gratulálunk és jó játékot kívánunk mindenkinek!

Home Pro (erős irodai és multimédia, alap játék) 2G RAM 500G HD, 2600XT **Intel** 118.620 (J&W IP35, DualCore2160) **AMD** 118.230 (Asus M2N-SLI, Athlon64 X2 4400+ EE)
Game (erős irodai és multimédia, közepes játék) 2G RAM 250G HD, GeF 8600 GTS **Intel** 152.700 (Gigabyte 560SLI-DS4 Core2 4500) **AMD** 146.310 (Asus M2N-E, A64 X2 4800+ EE)
Game Pro (erős irodai, multim., felső kat. játék) 2G, 500G HD GeF 8800 GT, SB Audigy **Intel** 215.430 (GA-P35, Core2Duo 6550) **AMD** 214.560 (Asus M2N-SLI deluxe, A64 X2 5600+)
Game Ultra (csúcs kat. multimédia és játékgép) 4GB RAM GeF 8800 GTS, WD 74+750 GB HD, Alu ház 750W, X-Fi Extr. Logitech G15+G9 **Intel** 455.040 (Gigabyte X38-DS5, Core2 Duo 6850) **AMD** 458.880 (GA-MA790FX-DS5, **Phenom X4 9600**)

VGA, alaplap, HDD, RAM 3 év garival (Sapphire, PowC 2 év)
Leadtek GeForce 8800 GT 512 MB 59.700 256 MB 49.990
MSI 8800 GTS OC 512M 87.360 **8800 GT OC** 256M 63.000
PowerColor Radeon **HD3870** 512 55.740 **HD3850** 256 41.940
1950Pro 512 34.680 **2600XT** 512 24.900 **3850 AGP** 512 50.700
WD 750GB 39.030 500GB 23.880 **Samsung** 400GB 19.080
AMD Phenom 9500 45.000 X2EE 5000+ 21.450 4000+ 13.650
Core2Duo Q6600 quad 55.416 E6750 39.990 E4500 23.610
GEIL Evo One DDR2 800MHz **2*2GB** kit 28.200
Kingmax DDR2 1 GB/1066 MHz 7.380 1 GB/800MHz 4.770
MSI K9A2 Platinum Sockem AM2+ AMD 790FX 36.840
Creative X-Fi Xtreme Gamer **Fatal1tyPro** 27.900 Gamer 18.600
a hirdetésben bruttó árakat írtunk, aktuális árak a WEB-en

ALIEN computers
Alkatrészek, notebook-ok, perifériák
Konfigurációk 3 év garanciával!
Házhozszállítás az egész országban!
Nézze meg árainkat, megéri!
aliencomputers.hu

beszélni, holott a – mit is írtál? – a karácsony szelleme egészen másról szól.) Abban, hogy játékot kapok karácsonyra még csak nem is reménykedem, egyszerűen esélytelen. Amellett hogy nem telik rá, apám magát a PC-s játékokat is rossz szemmel nézi, szerinte csak zombit csinál az emberekből... **(Apukád nem szenátor véletlenül az Államokban?)** Szerintem is növeli a warezolás %-át. Nálam így telik a karácsony. Vágyak mindig vannak, hogyne lennének, de ritka, amikor valóra is válik... Egyébként egy Witchernek nagyon örülnék, pláne ha collectors, de azt hiszem, ezt már kitaláltátok ti is.

Szilveszterkor pedig nem kell nagy felhajtás, általában csak lófrálok egyet a haverokkal, de az éjfélt már szigorúan családdal töltöm, elvégre összetartozunk, vagy mi...

WID3 – Helló PC Guru, helló mindenki! Mivel nem bírtam kivárni a karácsonyt, beszereztem végre a gyűjtői World In Conflictot, amihez kaptam egy pofás kis headsetet is, meg még egy csomó apróságot, valamint karácsonyra még tervezek egy gyűjtői Crysist is, meg egy profi billentyűzetet. Az igazán nagy ajándékra azonban még aludnom kell párat, mivel egy komplett csúcs PC-t fogok kapni. (Lécci ne szóljatok le, hogy a fater elhalmoz pénzzel, mert nem így van.) ***(Akkor talán Anyuci?**** **Egyébként mindegy is, azt nem kell szégyellni, hogy valakit szeretnek, és ezt így is kimutatják. Ha csak így mutatják ki, ott kezdődnek a gondok.)** Már várom a Mitulás bácsit nagyon, hisz az új PC-t magam fogom átépíteni egy előre kinézett házba, amivel már előreláthatóan sokat fogok szívni, hisz még sosem csináltam ilyen dolgot. Nem baj, mindenhol angyalkák, száncsengők, és éneklő kisdiákok, na meg szeretet van...(már ahol.) A legextrémebb ajándékom talán a mostani lesz, de talán a múltat visszaidézve eszembe jut, hogy talán az, amikor megkaptam a GBA-mat még régen, és annak valami hihetetlenül örültem... A nyugodt karácsonyi estéket letöltött filmek nézésével töltöm, vagy elmegyek haverokkal valahova, esetleg meglátogatom a nagymamát, aki mindig nyaggat, hogy menjek át a kakaós kevertért, meg a bejgliért.

Persze nem mindig ilyen nyugodtak az év utolsó napjai, hisz ilyenkor jön a szilveszter, és itt az ideje a piromániás énemet elővenni, és sorban állni a T..CO parkolóban a jobbnál jobb rakétákért, vagy petárdákért. **(Remélem mindkét kezed megvan még.)** Többnyire itthon töltöm a szilvesztert, de ez évben hatalmas összeröffenés lesz, ahol január 3-ig LAN partit fogunk csapni, egy hatalmas területen, amit a haverommal hoztunk össze. ***(Kirámoltátok az egyik szobádat?*)*** Inni nem nagyon fogunk, hisz még kiskorúak vagyunk, de nem kell félteni minket, hisz mi is tudunk élni. **(Hú, lehet jobb, ha nem tudom, mire gondolsz most.)** Nagyon kellemes ünnepeket és boldog új évet kívánok minden GURU olvasónak, és a PC GURU szerkesztőknek, akik minden bizonnyal (reménykedem), végre beraknak a Levrovba.

Be! Neked is BUÉK! ***Jut eszembe, apukád mivel foglalkozik, nincs véletlenül munkafelvétel náluk?****

**** Ezek nem leszólások, csak ugratások voltak, ha valaki így év elején még nehezebben venné a lapot.***

Kalybra – Én remélem a fa alatt egy Call of Duty 4 és HL2: The Orange Box fog befigyelni. A legextrémebb/legjobb ajándék szerintem a gyurmalin (mindenkinek ajánlom), ami megrendelhető a gyurmalin.hun, a nyomogatása és a vele való trükközgetés irtózatosan szórakoztató ráadásul jó feszültségoldásra is.

Na, most hogy a szolgáltató blokkot letudtuk, elárulom, hogy bizony én is bűnöztem kicsit az ünnepek alatt, legalábbis a warez határmezsgyéjén mozogtam, mivel tv-sorozatokat töltöttem le és azokat nézegettem. Hogy mitől nem egyértelmű warez az ilyen? A tengerentúlon már rájöttek arra, hogy a nézettségnek jót tesz, ha megnézhetővé teszik a korábbi részeket, így – a DVD forgalmazók nem kis bosszúságára – maguk a stúdiók biztosítják ezt a lehetőséget. Hogy mitől nem egyértelműen legális? A szinkron lehet a buktató, bár nem tudom, erre milyen konkrét szabályok vonatkoznak.

Ide – Engem ott fog várni egy Halo editionös Box mert még csak sima van, egy Halo 3 Legendary edition, mert abból is csak sima van, Halo könyvek, képregények. Azt még nem tudom, hogy mit adok, valószínűleg a haverokkal össze dobunk hulladékokból egy gitárt, GH-zunk, szilveszterkor majd hányásunkban fetrengve fölébredünk valahol az Isten háta mögött két órával, egy biztos az idei szilveszter nagy lesz. Meg négyen kitoljuk a Halo 3-mat co-op-ban az összes nehezítéssel. És megállapítjuk hogy ez az év szar volt játék fronton, elvégre minden hétköznap csak 10-11 órát, hétvégén csak 18-21 órát játszottunk. Nem lesz Haze se PC-re, se boxra, ez az év legrosszabb híre, meg az, hogy csak 30x vittük végig a Halo 3-mat.

Ezt igazából csak a Sasa miatt tettem be, hogy lássa, valamelyik lelki társa hogyan tölti a karácsonyt. Vagy lehet, hogy ezt ő írta...?

Helios – Én remélem, karácsonyra kapok egy 200GB-os vinyót. A szilvesztert meg, mily meglepő, a gép előtt fogom tölteni videókészítéssel. Hiába, a szilveszter estei videókészítésnél nincs is jobb. **(Ezzel ugyan vitatkoznék, de te tudod... bár ha jobban belegondolok, van a videózásnak egy speciális területe, ami szóba jöhet... de nem, te biztos kiskorú vagy, és még véletlenül sem arra gondolsz.)**

@Mézga@ – Én amire vágytam, és meg is kaptam, az az volt, hogy egész ünnepek alatt együtt lehessek a családommal! Tavaly 2007 januárban munkahelyet váltottam, és hála az égnek itt dec. 20-án befejeztük a melót és most majd csak 5-én kezdek (tudom szombat de nem érdekel). Eddigi munkahelyeimnél szinte mindig dolgozni kellett. **(Hát, ha az előző, Halós levél a Sasára hajazott, ebben meg én ismertem magamra.)** Volt, ahol szentese délután 2-kor végeztünk, úgyszintén dec. 31-én! Azt meg már mondanom sem kellett, hogy végig munka két ünnep között! Tehát én abszolút elégedett vagyok az idei ünnepekkel. Otthon teltek békésen, nyugalomban, de már évek óta erre vártam! Sokaknak ez unalmasnak hathat, de nekem gyerekkorom óta a legjobb

A hónap levele

Sok érdekes téma. Mi is legyen az első, ááá az ajándék. Én csak a Gears of Wart kaptam, de nem is kell már nekem PC-s játék. Egyre kevesebbet játszom, és manapság nincs is olyan program, ami hosszabb ideig le tud kötni. Olyan élj a mának játékok. Ezt is csak azért kaptam, mert néha rám jön a lőhetnék, és ez a fedezék mögé bújásos céllövölde nagyon megtetszett. Erről ennyit, és rövidre fognám a mire vágytam volna epizódot is, mert amit szerettem volna, azt kaptam. Egy pöpec kis borotvát, olyan elektromosat. A régi már leharcolt volt, így időszerű volt a csere.

Ezen kívül még sok apróságot: könyvet, DVD filmet, meg extrém ajándék gyanánt az egyik haverомtól tartósított ... (hogy írjam) manna illatot. Halálosan komoly, nem vicc. Már ilyet is lehet kapni. Ez után jött a szilveszter, amit barátnőmmel és annak barátnőjével töltöttem csendben, nyugiban, TV nézősen, aztán éjfélkor koccintósan. Nem nagy valami, de nem akartam nagy bulit csapni. Kell az erő január 5-re, ugyanis a dédnagymamám születés napja lesz. Betölti a 90-et, aminek nagyon örülök. Így a vége felé azért egy boldog új évet írok, és azt, hogy a magazin kezd pofás lenni. Csak jó lenne, ha a konzol melléklethez is odaírnátok az elejére, hogy kik írták a cikkeket. A digitális feltámadásnál oda szúrtátok, hogy „A Digitális feltámadás 2007-et írta .... és ...".

Ja és még annyi, hogy a játékleírásoknál a gépigény nem látszik sok helyen. Bate mondta, hogy a plusz 16 oldal miatt, mert vastagabb lett. Okés, de addig valahova nem lehetne áthelyezni? Valahova a dobozba, vagy alá, fölé. Nem fontos, csak úgy feltűnt, hogy nagyon ki kell feszíteni az újságot. De ezért el ne vegyétek a 16 oldalt, akkor inkább eltekintek a gépigénytől. Röviden ennyi. Játékokban és élményekben gazdag új esztendőt még egyszer, és csak így tovább a megkezdett úton, a GURU-ra gondoltam. **iverson2**

karácsonyom és szilveszterem volt a mostani 2007-ben! **(Egészségedre, én nagyon me tudom ezt érteni. Persze most, hogy ráéreztél a munkamentes ünnepi időszakra, azért jövőre gondolom, belefér majd némi bulizás.)**

Deathevil – Sziasztok! Az első téma esetében egy jókora listát tudnék felállítani, mert egyen gyümölcsöző volt az előző év. Vártam, hogy majd egy szép játékot tojik nekem a kicsi Dzsízusz, de csak egy barna gőzölgő... **(Huh, csak úgy dől belőled a karácsonyi hangulat.)** A PC-m és én játék nélkül maradtunk idén is. Hiába pályáztam meg minden nyeremény játékot PGO-n, sajnos nem jött össze (persze nem azért, mert nem tudtam a kérdéseket). Legjobban egy Crysisnek és egy Orange Boxnak örültem volna, ehelyett örülök a farkamnak, mint a majom (az is valami, igaz ő se kapott ajándékot idén). De azért összejött egy Új Oxford Filmenciklopédia és Roger Ebert-féle 100 híres film, a film búzaságomból kifolyólag. A legnagyobb értéket a könyvek jelentik számomra mostanában. Remélem másnak gazdag volt a Karikálya (értsd: karácsonya) és bőségesen termett játék a fa alá. Elképzelem, ahogy a kis gézengúzok két halászlészürcsölés között szaladnak nézni, hogy hogy áll a telepítés. Na de elég a meséből és lépjünk tovább.

A másik témával kapcsolatosan nem sok jót tudok elmondani. Sajnos itthon töltöttem családi körben. Nem volt túl eseménydús. Család röhög mint állat, a szokásos műsorokon, én meg nyúzom a PC-m, épp tesztet hegesztettem a köv. pályázatra. Éjfélkor pezsi pukkan, kocc, nyel, szomszéd durrogtat, egy-két égitűz oszt kész. Már itt is vagyunk 2008-ban, remélhetőleg mindenkinek sikeresebb lesz ez az év. Én ezt kívánom.

Na ezt most nem hiszem el! Így egyenesen megmondom. Mivel ilyen-olyan okból kifolyólag én is úgy szilvesztereztem, hogy a háttérben(!) folyamatosan ment a tv, hát bizton állíthatom, nem volt (nem lehetett) hazánkban olyan ember, aki élvezte volna, aki röhögött volna az idei szilveszteri műsorválasztékon. Botrányos volt, gyerekkorom kereskedelmitévéktől-mentes mtv-s szilveszteri műsorválasztékának a nyomában sem érhetett. Na ez kikívánkozott, bocsánat!

domigery23 – Nem is tudom, hogy kezdjem. Karácsonyra nem túl sok mindent kaptam ,amit kaptam, annak egy részét én fizettem ki. Szóval kaptam egy telefont, egy monitort, meg egyéb apró dolgot. Az apró dolgok bevásárlása közt volt egy érdekes dolog, amikor vettem egy-két alkoholos filcet, hazafelé felborultam egy autós miatt a biciklimmel, ezért előbb meg kaptam az új kabátom, mivel a régi enyhén koszos lett. **(Érdekes taktika, gondolom a régi telefonod meg előtte véletlenül leesett, a monitorodat meg kilyukasztotta egy génkezelt szúnyog, ami belerepült a képcső közepébe.)** De végül is, nem is ez a legfontosabb, hanem az élmények, amiket megéltünk karácsonykor. Nekem nem volt túl extra, megnéztünk egy karácsonyi előadást, aztán haza jöttünk, mindenki megkapta az ajándékát, én legjobban a telefonomnak örültem. Ezt követően jött a szilveszter, ezt egy lan partin töltöttem, amit nem is ekkorra terveztünk, de ez lett belőle. Kb. 27 órán keresztül tartott, ebből öt órát aludtunk a többi 50% Cod 4-gyel töltöttük, a maradékot pedig jó és rossz játékokkal. Volt egy gyerek, aki csak két órát aludt, hogy ki tudja játszani a Test Drive Unlimitedet. Megszállott. Aztán eljött a hazamenetel ideje. Kb. ennyi igazán jó élményem volt az ünnepek alatt. Mindenkinek boldog új évet!!

Ui. Mikor lesz újra lan party? (Az mindegy, hogy virtuálisan vagy élőben.)

Ui. Zak kb. 1-1.5 éve fogadtál valamelyik szerkesztővel, egy mogyorós csokiban, hogy 2008 tavaszán meg jelenik a GTA IV és így is lesz. Úgyhogy egyezzetek meg.

Tényleg? Nem emlékszem... neveket, adatokat légy szíves, ennek utána kell járnom! No a végére néhány gondolat: A legtöbbetek – legalábbis aki írt nekünk – számítógépet kapott karácsonyra, szóval elmondhatjuk, hogy igazán boldog és gazdag karácsony áll mögöttünk. Sokan buliztak (nem meglepő) szilveszterkor, ám szintén többen vannak, akik inkább otthon, családi körben töltötték az év utolsó napját. Ezzel nincs semmi baj, szégyellni pláne nem kell (max a tévézést, hehe), de azért jövőre ők is szervezzenek valami bulit, az emberek ezt többnyire nem szokták megbánni (már ha emlékeznek belőle valamire). A szilveszter igenis legyen különleges, ha már egyszer van egy évben. Még valami: a szerkesztőségben kissé másként telt ez az időszak, sok lazítás nem volt, hiszen számoljátok csak ki: január közepén megjelenünk, vagyis január elején adjuk nyomdába. Na akkor mikor kellett megírni bele az anyagokat...?

Végül egy ismeretterjesztő levél, hogy végre megtudjuk, mik is azok a Pináták (lásd előző szám):

Szia Bate! Először is muszáj elmondanom (amíg el nem felejtem) hogy abszolút világbajnok az a csúszdás kép rólad kinn az iwiwen. **(Ennek ő biztos örülni fog.)** Ja igen, pinata. Amit igazából aposztróffal kéne írni **(mármint az n betűt)** mert Mexikóból származik, ott meg ugye spanyolt beszélnek. Pontosabban az azték népcsoport találmánya, szóval elég hosszú múltra néz vissza. Ez egy ilyen kis színes, üreges papírmasé figura, ami lehet állat, kitalált lény vagy valamilyen forma (láttam már csillag alakút is). A belseje cukorral meg mindenféle finomsággal van megtöltve. Igazából ez nem valami atombiztos építmény, mert egy-egy erősebb suhintás a pinatara, és már szét is szakad, na meg kiesik belőle a sok cukor. De hát épp ez a lényege, mivel az ilyeneket szülinapi partikon, oldottab hangulatú ünnepségeken lógatják fel a levegőbe, és az ünnepeltnek, vagy akármelyik részvevőnek bekötött szemmel, egy színes fa/kartonpapír bottal szét kell ütnie. Ilyenkor egy dalocskát is szoktak énekelni a körülállók, amivel biztatják a "harcost". Természetesen, mindenki meg szeretné próbálni szerencséjét, hisz a tét sem kevés: egy raklap cukor! Ezért, ha a dalocskát elénekelték, és meg nem sikerült eltalálni, akkor jön a következő ember/gyerek. Üdv, az újság jó úton halad: Chaser alias Leitert Dávid

Legyetek jók, találkozunk négy hét múlva. Megint eszembe jutott valami (tiszta Columbo vagyok már): senki nem írt újévi fogadalmakról, ennyire kiment volna a divatból?

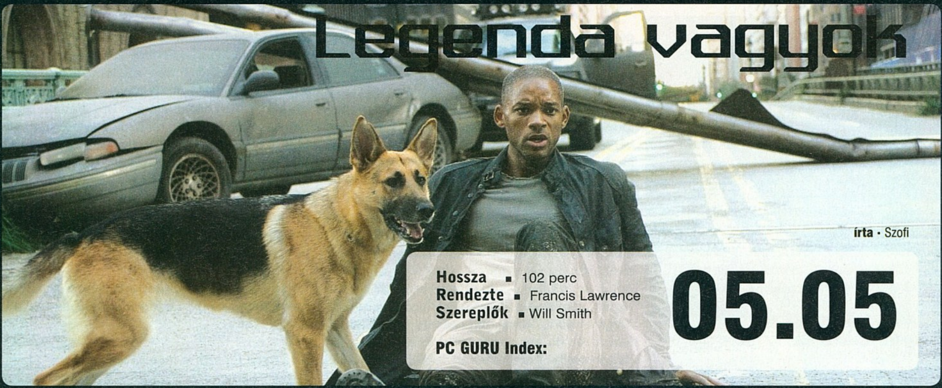
És még egy: a mentőövnek a mentoov@pcguru.hu címre írjatok! Ne nekem! Köszi. Sziasztok

Zak (levrov@pcguru.hu)

Következő témáink

Bizunk benne, hogy a jövő hónapban is olyan aktívak lesztek, mint ezúttal, és sikerül tartalmas írásokkal megtölteni a Levrovot.

A következő számba várjuk a ti saját Best Of véleményeteket 2007-ből, amely nem muszáj, hogy csak a játékokra vonatkozzon. Sőt, várjuk véleményeiteket a mostani szám elején található, a Guru stáb által összeállított 2007 Legjobbjai cikkünkről, annak tartalmáról. Jó szórakozást mindenkinek,



Legenda vagyok

írta • Szofi

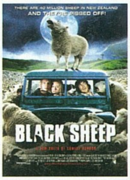
Hossza ▪ 102 perc
Rendezte ▪ Francis Lawrence
Szereplők ▪ Will Smith

PC GURU Index: **05.05**

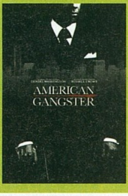
Tíz évet kellett várni arra, hogy Richard Matheson regényének hajdan Schwarzenegger karakterére és Ridley Scott irányítására megálmodott legendás utolsó embere az idén végül Will Smith és a reklámfilmes Francis Lawrence együttműködésének zseniális tanúságaként életre keljen. De vajon megérte-e egy évtizednyi munkát és irdatlan mennyiségű pénzt fordítani erre a szuperprodukcióra? Meg bizony, s mivel változnak az idők, a jó szimatú készítőknek köszönhetően a hajdan megálmodott világvégi zombifilmből az új évezred kihívásait, az emberiség testi-lelki magányát bemutató megrendítő dokumentum lett. A kihalt New Yorkot ábrázoló képsorok önmagában is megindító kontrasztot alkotnak a valósággal, a dark seekerekkel körülvett, magában játszó főhős, aki párbeszéd helyett a viselkedésével formálja meg az utolsó földlakót, pedig valódi filmtörténeti kihívás. A sztori önmagában nem túl fordulatos. Az apokaliptikus időkben élő magányos hős, Robert Neville (Will Smith), akinek a túlélésért és a világ megmentéséért fényérzékeny zombihaddal kell szembeszállnia, az utolsó egészséges ember New Yorkban, mivel a halálos vírus a többieket vagy kiirtotta, vagy megfertőzte. Neville valamiért immunis a vírusra, így saját vérét felhasználva megszállottan kutatja, hogyan lehetne visszafordítani az eredetileg rákgyógyításra létrehozott, és három év alatt az emberiséget kiirtó vírust, miközben a túlélésért küzd a szürkület beköszöntével felbukkanó dark seekerekkel. Magányában egyetlen társa az ember legjobb barátja, azaz kutyájával járja be az elvadult várost, ahol szarvasok és oroszlánok kószálnak, miközben házi készítésű rádióadójával túlélők után kutat. A drámai elemekkel és speciális effektekkel megtűzdelt sci-fi a remek rendezéssel és a megrendítő színészi alakítással társítva nyilvánvalóvá teszi, hogy sikerült felülemelkedni az eredeti zombifilm-koncepción. Persze hollywoodi keretek közt maradunk, ne számítson senki sem afféle filozofikus filmre, de máris itt az év első igazi blockbustere. Ráadásul a producerek a sikeren felbuzdulva új forgatókönyvre szerződtek Mathesonnal, azaz pár év múlva vászonra kerül a folytatás – esetleg az előzmények.

MOZIPREMIEREK JANUÁRBAN

A BÁRÁNYOK HARAPNAK
Bemutató: 01.17.
Horror

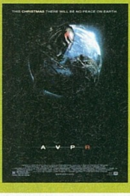


AMERIKAI GENGSZTER
Bemutató: 01.17.
Thriller

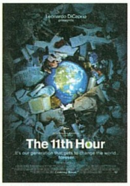


VÁGY ÉS VEZEKLÉS
Bemutató: 01.24.
Romantikus dráma

ALIEN VERSUS PREDATOR 2
Bemutató: 01.31.
Akció/horror



AZ UTOLSÓ ÓRA
Bemutató: 01.31.
Dokumentumfilm



Színfalak mögött I. évad

írta • Amber

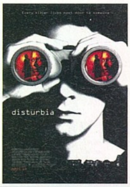
Az Elnök Emberei című nagysikerű sorozat rajongói bizonyára örömmel veszik tudomásul, hogy az említett széria legjobb szezonjaiért felelős Aaron Sorkin legújabb (sajnos egyetlen évadot megélő) munkája, a Színfalak mögött (Studio 60 on the Sunset Strip), amelyet csak az HBO vetített itthon, végre kapható lesz DVD formátumban. A hat lemezen terpeszkedő széria, amely egy szórakoztató műsor kulisszái mögé kalauzol minket, hat lemezen terpeszkedik, s bár bőséges extra nem társul mellé, mi mégis azt mondjuk, hogy érdemes a megvételre, ugyanis egy rendkívül sziporkázó, remek párbeszédekkel és szituációkkal telezsúfolt, szórakoztató darabbal van dolgunk. Ami az epizódok melletti kiegészítéseket illeti, találhatunk itt egy audiokommentárt az első epizódhoz, továbbá egy werkfilmet, amely a sorozat készítésébe enged bepillantást (és a hatodik lemezen kapott helyet). Nem túl sok, de mégis valami, és ez a doboz tényleg a lemezen található epizódok miatt kell, hogy a polcra kerüljön.

6 lemez
Rendező ▪ Több rendező
Szereplők ▪ Matthew Perry, Amanda Peet, Bradley Whitford
DVD Start ▪ 2008. január 29.

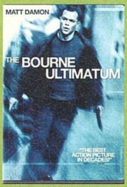
PC GURU Index:
04.05

VÁRHATÓ DVD-K AZ ELKÖVETKEZŐ KÉT HÓNAPBAN

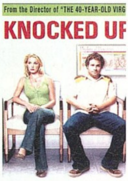
DISTURBIA
(1 lemez)
2008.01.30.
Thriller



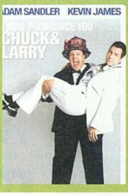
BOURNE ULTIMÁTUM
(1 lemez)
2008.02.27.
Akció



FELKOPPINTVA
(1 lemez)
2008.02.06.
Vígjáték



FÉRJ ÉS FÉRJ
(1 lemez)
2008.01.23.
Vígjáték



ARIZONAI ÖRDÖGFIÓKA
(1 lemez)
2008.02.06.

Dr. House 2. évad

Mindenki kedvenc (ház-)doktorát valószínűleg nem kell bemutatni senkinek, hiszen akárcsak a világ más tájain, a széria hazánkban is hihetetlen népszerűségnek örvend. Éppen ezért nem meglepő, hogy alig négy hónappal az első évad megjelenését követően már itt a második széria, amely legalább olyan, ha nem szórakoztatóbb, mint amilyen az első huszonnégy epizód volt. Bizakodunk, hogy a belső elemek ezúttal jobban sikerülnek, mint az első évad esetében (gondolunk itt a menükre és a szinkron, felirat hiányosságokra) és örömmel üdvözöljük, hogy ezúttal is talált a kiadó helyet egy kisebb kupac extrának. Ennek köszönhetően ismét lesz audiokommentár, bakiparádé, egy kisfilm ami egy esetet taglal, alternatív jelenetek és végre fény derül a misztikus Lupus nevű betegség rejtélyére is. Aki imádja Gregory House nem mindennapi eseteit, az természetesen nem hagyhatja ki ezt az évadot sem, egészen biztos vagyok benne például, hogy szerkesztőségünk tagjai, Sasa, Grath és Bate elsőként fogják megvásárolni a hat lemezt tartalmazó csomagot. S ha valami, hát ez nem véletlen, hiszen valóban egy kihagyhatatlan vétellel van dolgunk.

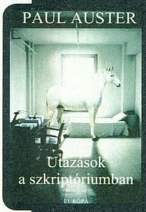
6 lemez
Rendező ▪ Több rendező
Szereplők ▪ Hugh Laurie, Lisa Edelstein, Robert Sean Leonard, Jennifer Morrison
DVD Start ▪ 2008. február 27.

PC GURU Index:
05.05

DECEMBERI MEGJELENÉSEK

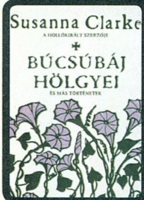
Mihail Bulgakov
ACÉLTOROK
Kiadó: Európa kiadó

A szerző húszas években íródott összes elbeszélését olvashatjuk először magyarul összegyűjtve. A fiatal orvos vallomás jellegű novelláitól a polgárháború embertelenségén át a megélhetésért folytatott küzdelemben keletkezett tárcákon keresztül teremtődik meg szemünk előtt a Mester és Margarita varázslatos világa. Időutazás a groteszk orosz mindennapokba, az orosz lélek humoros leírása kötelező és kihagyhatatlan.



Paul Auster
UTAZÁSOK A SZKRIPTÓRIUMBAN
Kiadó: Európa kiadó

Az amerikai élő klasszikus legújabb kötete rendhagyó kisregény. A lapjain feltűnő főhős, Mr. Blank bezárt cellájában – vagy talán elhomályosult elméje barázdáin – sorra tűnnek fel az életműben létrehozott fő karakterek, hogy egy Kafkát idéző rejtélyes tárgyalás során ítélkezzenek az őket létrehozó szerző felett. Tömör, lényegre törő utazás az író regényalakjainak világában, nem csupán Auster-rajongóknak.

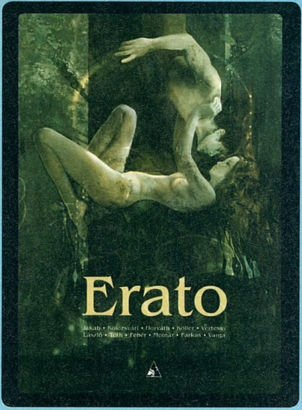


Susanna Clark
BÚCSÚBÁJ HÖLGYEI
Kiadó: Agave Könyvek

A zseniális Hollókirály után Susanna Clark egy újabb kötetével lepte meg az olvasókat az Agave Könyvek kiadó, ezúttal egy novelláskötetet nyújtva az igényes történetek kedvelőinek. Clark a már megismert, varázslatos módon tárja elénk történeteit, kár lenne kihagyni őket.

írta • Szofi

Erato antológia



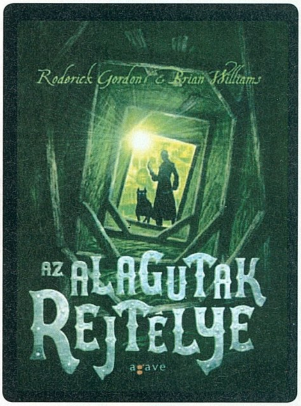
A magyar sci-fi irodalomban elsőként a Delta Vision kiadó hirdetett pályázatot erotikus novella írására. Itt volt az ideje, hisz sok rajongó várta kíváncsian, hogy milyen írásokkal gazdagítja majd a hazai irodalmat az úttörő kezdeményezés. A beérkezett tucatnyi legjobb elbeszélésből összeállított kötetben az erotika számos oldalát igyekeznek felvillantani a mindkét nembeli jeles szerzők. A magyar népmesehős, Árgyélus királyfi beavattatásától a szocreál testi-lelki nyomorának realisztikus bemutatásán át az illatként létező kedves eredeti ötletén keresztül az űrkorszakba helyezett pángalaktikus szexig számos korszak, helyszín és megközelítés igyekszik feltérképezni a vágy mibenlétét. Bár jobbára remekül megírt, és semmiképp sem az igénytelenebb férfimagazinok pornó kategóriájába sorolható alkotásokat olvashatunk, az elbeszélések többségéről elmondható, hogy egy-egy ötletre ráhúzott, erotikus tartalommal bővített sci-fi írás, a testi szerelem leírása sajnos csupán kötelező sablon sok helyütt.

Kiadó: Delta Vision
PC Guru Index:
03.05

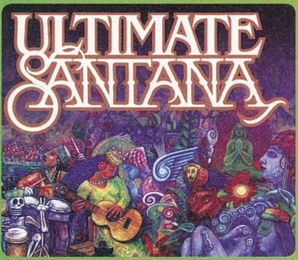
RODERICK GORDON ÉS BRIAN WILLIAMS

Az alagutak rejtélye

Hogy a föld mélye milyen titkokat rejthet, azt Dante Pokla és Jules Verne káprázatos földmélyi fantáziavilága óta sokan találgatták. Az angol szerzőpáros talánya töretlen sikerrel halad felfelé a bestsellerré válás útján, annak köszönhetően, hogy miután Gordon házának eladásából magánkiadásban megjelentették könyvüket az amatőr régészek, még J. K. Rowling ügynöke is felkarolta a regényt. Így az idén 30 nyelven jelent meg az új Harry Potterként beharangozott, szépen felépített, látványos, de mégis filozofikus fantáziavilágot ábrázoló regény. Lapjain a 14 éves főhős, Will Burrows barátjával, Chesterrel indul el egy vágatban eltűnt muzeológus apja keresésére, és a föld mélyébe vezető alagutakat követve egy utópisztikus kolóniába jut. A rémisztő alvilági őrök, a styxek fogságából menekülve Will megismeri eredeti családját, és szörnyű titkok nyomába jut. Az akció, a kaland és a sci-fi elemeknek a régészettel és az alagutak részletes leírásával ötvözött elegye inkább a felnőttek számára teszi élvezhetővé a kötetet...



Kiadó: Agave Könyvek
PC Guru Index:
04.05



PC Guru Index:
05.05

írta · Szofi

Ultimate Santana

A 2008-as esztendő zenei szempontból a nagy visszatérések időszaka lesz. Ezt látszik megerősíteni a vérpezsdítő latin rock királyának, Carlos Santanának a múlt év végén megjelent válogatásalbuma, a 18 fantasztikus felvételt felvonultató Ultimate Santana. Ezen a korongon a hatvan éves mexikói gitáros-énekes pályafutása legnagyobb slágereit, mint például a Black Magic Womant, az Oye como vát, vagy a Smooth-ot gyűjtötte egybe. Bár Santana tíz éve már kiadott egy válogatáslemezt Ultimate Collection címen, a világ legelismertebb zenészévé mégiscsak az új évezredben vált, az utóbbi két, szupersztárokkal közösen felvett albuma, a Supernatural és a Shaman révén. Hogy Santanán nem fogott az idő vasfoga, az abból is kitetszik, hogy általa létrehozott latin folkgyökerekkel és motívumokkal elegyített temperamentumos rockzene nemcsak az 1969-es debütáláskor volt bombasiker, de máig sem ment ki a divatból. Épp ellenkezőleg, a tovább gazdagított hangzásvilág eredménye az album három új szerzeménye: a Chad Kroegerrel énekelt vadonatúj sláger, az „Into the Night", a Jennifer Lopezzel és Baby Bash-sel készített „This Boy's Fire", meg a pályatárs Tina Turnerrel előadott „The Game of Love" is. A töretlen, fiatalos lendület tanúságaként tavasszal Multi-Dimensional Warrior címmel kevésbé ismert dalaiból állít össze kétlemeznyit a rocktörténet élő legendája.

TOVÁBBI AUDIO CD/DVD MEGJELENÉSEK

BEOWULF
Filmzene

Előző hónapban minden téren megemlékeztünk a Beowulfról. Volt itt játék, film és társas, ezúttal pedig a filmzenét ajánljuk a figyelmetekbe. Akiknek tetszett a mozi, és varázslatosnak találták a mozgókép alatt hallható muzsikákat, azoknak szól ez az album. Szerkesztőségünkben nem aratott osztatlan sikert, de biztos lesznek, akiknek megér egy vételt ez a kicsit közepes, de azért hallgatható összeállítás.

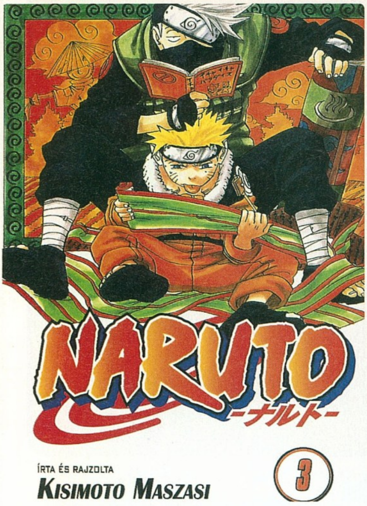
MICK JAGGER
VERY BEST OF

A legendás Rolling Stones frontemberének, Mick Jaggernek a válogatását tartalmazza ez az album, amely rögtön két kiszerelésben lát napvilágot. Egyrészt megvásárolhatjuk szimpla CD formájában, de ha rajongók és kitartóak vagyunk, akkor beszerezhetünk egy limitált kiadást is, ami tartalmaz egy DVD-t is az alap audio lemez mellett. A CD-n tizenhét szerzemény kapott helyet, míg a DVD-n további tíz emlékezetes szám hallható. Rajongóknak természetesen kihagyhatatlan vétel.

Joni Mitchell: Shine

A fiatalabb nemzedék talán csak a karácsonyi klasszikussá lett Actually Love (Igazából szerelem) című vígjáték kapcsán találja ismerősnek a kanadai gitáros-zongorista-énekesnő nevét, ott is ironikus utalás formájában, hiszen csak a középkorú, megunt feleség (Emma Thompson) hallgatta Mitchell szívhez szóló szerzeményeit. A most 65 éves énekesnő, aki a hetvenes évek kísérleti korszakának emblematikus alakja volt, a saját szerzeményeit újraértelmező 2002-es Travelogue-gal egyszer már elbúcsúzott, és azóta a festésnek szentelte idejét. De rajongói visszatapsolták. A tiszteletére 2007-ben kiadott két válogatáslemezen Björk, Prince, Elvis Costello, ill. Herbie Hancock, Norah Jones, Tina Turner és Leonard Cohen játszották újra dalait, kifejezve elismerésüket. Ez és a világunkat fenyegető újabb politikai, szociális problémák új koronggal késztették állásfoglalásra az énekesnőt. A jól eltalált, mély, Stingre emlékeztető bluesos-dzsesszes hangzás a komoly szövegek ellenére is széles rétegeket vonzhat, toronymagasan emelkedik ki a populáris cédék tömkelegéből, Mitchell méltó ellenfele Santanának az Év visszatérője címért folyó versenyben. Az 1970-ben elsőnek számító környezetvédelmi dal, a Big Yellow Taxi harmonikás átdolgozása mellett az instrumentális nyitódal, a koncerteken balettkarral előadott One Week Last Summer, és a borús, meditatív szövegű címadó Shine a legizgalmasabb szerzemények.

PC Guru Index:
05.05



KISIMOTO MASZASI

Naruto 3

írta · Amber

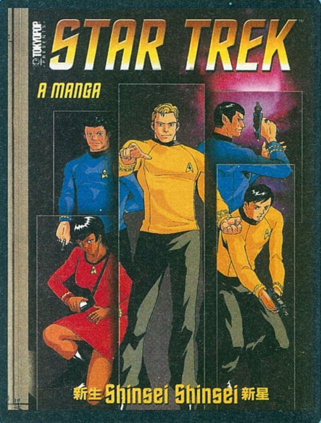
Grath első számú kedvence, Naruto az őszi Hungarocomix-on elérte a harmadik számot, kollegánk, és úgy általában a szerkesztőség képregény-rajongó tagjainak legnagyobb örömére. A szépen kidolgozott kaland folytatódik, és mi részesei lehetünk a szeretve gyűlölt főszereplő legújabb lépéseinek a ninjaság felé. Igen, szeretve gyűlölt. Jól olvastátok, hiszen Naruto karaktere egyszerre végtelenül szimpatikus, és egyszerre készteti arra az embert, hogy egy nagy virtuális tockost lekeverjen neki. Ettől igazán jó ez a képregény, attól a furcsa ellentmondástól, ami a főszereplő fiúcskát lengi körbe. Ettől a történet egyszerre szórakoztató és érdekes, néha kicsit feldühíti az embert, de még a töménytelen akció ellenére is végig leköti az olvasót. A grafikát már nem is kell méltatnunk, ugyanolyan színvonalas, mint ahogy azt az előző két kötetben megszokhattuk. Nagyon bízunk benne, hogy a megjelenések közötti idő tovább szűkül és előbb-utóbb eljutunk oda, hogy havonta vehetjük kezünkbe a szőke ninjatanonc legújabb kalandjait. Hozzá kell még tennünk, hogy a kiadvány a hazai megjelenések egyik legigényesebbike, és a fejezetek közötti ismertetők legalább olyan élvezetesek, mint maga a történet. Ne hagyd ki te se...

Kiadó: MangaFan
PC GURU Index:
05.05

Star Trek SHINSEI SHINSEI

Bár hazánkban korántsincs akkora Star Trek mánia, mint a világ egyéb pontjain, annyi azért biztos, hogy itthon is biztos van egy olyan kemény mag, aki szívesen veszi a kezébe a sorozat ihlette mangát. Ha nem, akkor sincs baj, hiszen abban már szinte biztosak vagyunk, hogy a hazai keleti képregényt előszeretettel olvasó közönség ezt is szívesen fogadja majd. A rajzolt változat az eredeti csapatot helyezi a középpontba, s nem egyetlen kalandot olvashatunk el, hanem amolyan novellás kötet mintájára öt különböző rövid történet kapott helyet ebben a kiadványban. A cselekmény egyik szösszenetben sem kiemelkedő, de aki egy kicsit is kedveli a sci-ence-fictiont, vagy nem futott el, ha Star Trek ment a tévében, az bizonyosan jól ellesz vele. A rajz kicsit egyszerű, de bőven az élvezhető fajtába tartozik, tehát nyugodt szívvel ajánljuk mindenkinek, aki szívesen vesz a kezébe képregényeket.

Kiadó: MangAttack
PC GURU Index:
04.05



írta · Amber

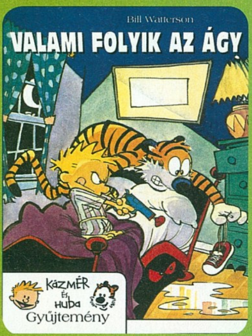
Halo
A harc az asztalra költözik

Kiadja: Deltavison
PC GURU Index:
04.05

A Clix egy meglehetősen furcsa társasjáték, amely nem a szokásos „megveszem a dobozt és mindenem megvan" sémára épül, hanem a gyűjtögetős kártyajátékok mintájára kiegészítőket kell vásárolni hozzá. Sőt, a hasonlóság olyan mértékű, hogy itt is vannak olyan csomagok, ahol nem látni, hogy pontosan milyen egységek, szobrocskák vannak a pakkban, így csak a szerencsén múlik, hogy egy vad Elite-et, vagy punnyadt emberharcost kapunk a pénzünkért (már ha cikkünk tárgyát, a Halo verziót vesszük figyelembe, hiszen rengeteg féle és fajta univerzum karakterei lettek a Clix rendszerbe plántálva – van például Marvel, vagy Alien versus Predator-os verziója is). A rendszer a nevét az egyes szobrocskák alján található, tekeréskor kattogó hangot hallató kijelzőről kapta, amit akkor kell aktiválnunk, ha egy egységet sebzés ér: minél nagyobb a bekapott találat, annál többet kell tekerni, és általában annál jobban romlik az adott egység négy mutatója (sebesség, támadóerő, sebzés, védekezés). A kivételt a sérüléskor bedühö-

BILL WATTERSON

Valami folyik az ágy alatt



Ha már szóba került Grath kedvence, akkor nem mehetünk el szó nélkül Sasa nagy favoritja mellett sem, ami nem más, mint a szőke rosszcsont és plüsstigrisének kalandjai. Kázmér és Huba immáron másodszor igyekeznek bevenni a képregény rajongók sorait és nagyon reméljük, hogy a nagyközönség körében legalább akkora tetszést fog aratni az új kiadás, mint a szerkesztőségben, ahol mintegy hivatkozási alapként tekintünk a Kázmér kalandjaira. Gondolom nem mondunk semmi újdonságot, hogyha kijelentjük, hogy a második kötet újfent zseniális, tele van feledhetetlen pillanatokkal, az ember könnyesre neveti magát olvasás közben és bizony komoly lélekjelenlétre van szükség, hogy ne rágjuk át magunkat azonnal az egész kiadványon. A kivitelezés egyébként a Vad Virágok Könyvműhelytől megszokott roppant igényes munka, öröm a polcra helyezni ezt a könyvecskét is. Magunkban halkan fohászkodunk, hogy minél több ilyen legyen a jövőben, és, hogy ne kelljen sokat várni a harmadik részre (húsvétkor pont örülnénk neki). Ha még nem nagyon olvastál képregényt akkor mindenképpen ezzel kezd, a többieket ugyanis már biztos nem kell meggyőznünk a kötet zsenialitásáról.

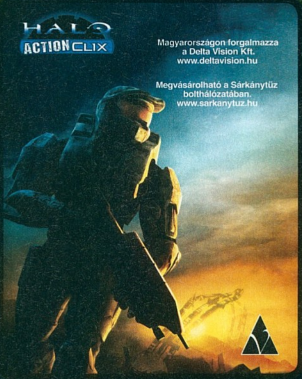
Kiadó: Vad Virágok
PC GURU Index:

05.05

dő ellenfelek jelentik, mint például a Halo Clix esetében a hatalmas Hunterek.

A játékmenet a táblás játékokra emlékeztet, csak a hexamezőkre osztott táblán sokkal kisebb a lépték – hiszen itt a csatákat legfeljebb öt egységgel kezdhetjük. Később persze hívhatunk utánpótlást, de sosem lesz tizedannyi egységünk se, mint egy tisztességes Warhammer-partiban. Igaz, itt legalább minden egység fontos lesz, főként azért, mert a gyilkolásokért cserébe fejleszthetjük saját hőseinket, járműveinket (bizony járművek is vannak, például egy fél asztal méretű Scarab). Az elhalt hősöket sem kell siratni, mert később fel lehet őket támasztani, sőt, a gyógyulásra is van lehetőség, ha egy ellenséges újratermelő-ponton állunk meg.

A kockadobással meg a tekerők nézegetésével működő rendszer ugyan nem túl egyszerű, de a játékba így is hamar bele lehet jönni – a legnagyobb gondunk az átlag Halos cuccokhoz képest igénytelenre sikerült kivitelezés volt. A csatamező egy gyűrött műanyagdarab, és az egyes figurák sem túl kidolgozottak – az általam birtokolt csomagban lapuló mesterlövész puskája például lekonyult, végtelen örömére mindenkinek, aki megpillantotta (mindenféle furcsa, humorosnak szánt megjegyzésekkel kiegészítve a nevetéssel kísért pillantásokat). Ettől eltekintve nem volt gondunk a Halo Clixszel, maga ez a tekergetős rendszer érdekes újítás, és a Halo-univerzum lényeit, járműveit is az általunk is imádott kánonhoz hűen dolgozták fel.



Devil May Cry 4

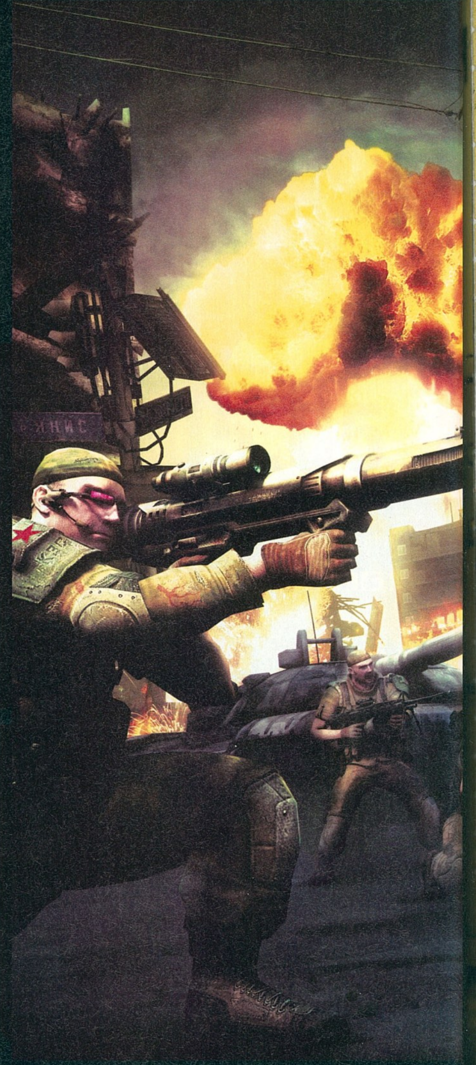
A Devil May Cry, bár PC-re nem dübörög olyan erőteljesen, mint konzolon, még számunkra is ismerős lehet: a látványos, tömegmészárlásokra építő sorozatban a féldémon Dante-val kell elpusztítanunk a gonoszt – vagyis mindenkit, aki él és mozog a pályán. A klasszikus főszereplő mellé most befigyel egy új hős is (Nero), eddig sohasem látott helyszíneken megy a harc, izgalmas és mély kombórendszer segít majd a hentelésben, miközben a látványos grafika elvarázsol és nyomorba dönt. A Capcom ígéretéhez híven elvileg most is nagyon odafigyelt a PC-s változatra, ez azonban már csak jövő hónapban majd ki.

The Club

A szintén konzolok világából érkező Bizarre Creations (a Project Gotham Racing fejlesztőcsapata) most PC-re is bebizonyíthatja, hogy nem csak a négykerekűek tutujgatásához ért: a The Club címet viselő akciójátékban izgalmas történetet, halálos fegyvereket, lenyűgöző megvalósítást ígérnek. Durranó botból 17 darab áll majd a rendelkezésünkre, minden választható karakternek más története, motivációi és céljai vannak, a helyszínek pedig mindenkit ledöbbenthetnek majd: háború sújtotta városok, elhagyatott gyárak, szerte a földgolyón. Ha pedig mindez nem lenne elég, kilenc többjátékos opció segíthet majd minket a toplista tetejére: 15-en zúzhatjuk majd egymást az online szerverek valamelyikén.

Frontlines: Fuel of War

Az már biztos, hogy 2008-ban sem fogunk FPS-ekből hiányt szenvedni, ezt pedig a THQ kiadó megbízásából a Kaos által létrehozott Frontlines: Fuel of War is garantálja nekünk. A játékban egy, illetve többjátékos módokban egy nyílt világban küzdhetünk, létrehozva a saját utunkat a győzelem felé. Hatvan jármű és fegyver, mind és mind komoly jövőkutatók elképzelései alapján (helikopterek, tankok, APC-k és főleg irányítható robotok), teljesen testre szabható katona-rendszer, valamint 64 fős internetes játéklehetőség, beépített, csapatalapú VOIP szolgáltatással: ezt jelenti majd ez az új generációs akcióprogram.



A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK: CODENAME PANZERS Phase Two

A magyar Stormregion műhelyéből becsapódó Panzers-sorozat jött, látott és győzött: a mély taktikai lehetőségek, a lenyűgöző grafikai megoldások, és az izgalmas játékmenet tuti kombinációja elérte, hogy a cím már afféle garancia legyen a minőségre – így már látatlanban tudtuk, hogy a Phase Two is érdemes lesz egy keringőre. A jövő hónapban teljes játékként átnyújtott folytatásban a külcsín még szebb lett (napszakváltozások, elpusztítható objektumok tucatjai, a Gepard 3D motor erősebb, mint valaha), azonban mindez eltörpül amellett a tény mellett, hogy maga a játék is sokkalta több lehetőséget nyújt, mint elődje: izgalmas történet, kooperatív többjátékos mód, remek pályaszerkesztő – ezeket várhatjuk a 2005-ös év egyik legnagyobb stratégiai durranásától.

A KÖVETKEZŐ PC GURU 2008. FEBRUÁR 14-ÉN JELENIK MEG!

CODENAME:
PANZERS
PHASE TWO

Játékdemók: Call of Duty 4 / The Witcher

Shareware játékok: Elf Bowling: The Last Insult / Christmasville / Cradle of Persia / Holiday Gift / Holly a Christmas Tale / Jewel Match Winter Wonderland / Lost Treasures of El Dorado / Santa's Super Friends / Space Strike / Svetlograd

PCG Live: Best of 2007 / Podcast 8-9. adások / Mozi előzetesek

Turkáló: DivX 6.8 / K-Lite Codec Pack 3.6.2F / MediaCoder 0.6 / Windows Media Player 11 / Media Player Classic / Quick Time 7.3.1 / VirtualDub 1.7.7 és VirtualDub 1.7.7 AMD64 / VirtualDubMod 1.5.10.2 / XviD 1.1.3 Stable / Avira AntiVir 7 / Avira Premium Security Suite 2008 (WinXP és Vista) / BitDefender 10 Free / F-prot 6 / Norton Antivirus Update / Burn4Free 3.9 / CDRWin 4.0 f-a / Final Burner Free / AMD - Ati Catalyst 7.12 - WinXP / nVidia Forceware 169.21 - WinXP / DX9.0c - 2007 Augusztusi frissítés / Far Manager 1.70 / Total Commander 7.02a / AdAware 2007 + AdAware SE / CWShredder v3.0 / Getright v5.2d és GetRight 6.2a Web install / Google Earth / Internet Download Manager 5.11 / Macromedia Flash Player 8 / Panda Antivirus 2007 / Panda Antivirus + Firewall 2007 / Panda Internet Security 2007 / wTime 1.0.0.9 / ReGet Deluxe v5.1 / SpyBot - Search and Destroy v1.5.1 + frissítés / Windows Defender / Zone Alarm Personal 6.5 / BlueTool 1.0.0.5 / AcdSee 10 / HyperCam / HyperSnap / IrfanView 4.10 / Google Picasa / SnagIT / CDEX 1.51 / Winamp 5.5.1 / ICQ 6.0 / Softros LAN Messenger 3.8.3.3 / LanTalkXP és LanTalk.NET / MSN 7.5 és MSN Live / Skype 3.2 / XFire 1.85 / Yahoo Messenger 8.1 / Acrobat Reader 8.1 / Everest / Fraps 2.9.3 / MiniPad 1.0.0.11 / Power Strip / Power Toys XP / UnErase Personal 1.4 / VirtualBox 1.5.2 / WinRAR 3.71 Hun / WinZip 11.1 / 7Zip / WhereIsIt 3.50 Lite / StreamHijacker 0.7.1.3

Állandó rovataink: Killing Spree! / Diablo 2 / Grand Theft Auto / Magyarítások / PHP Programozás / Repülőgép-szimulátorok / Star Wars / Stratégia / Warcraft

THE WITCHER
DEMO

BEST OF 2007
PC GURU LIVE

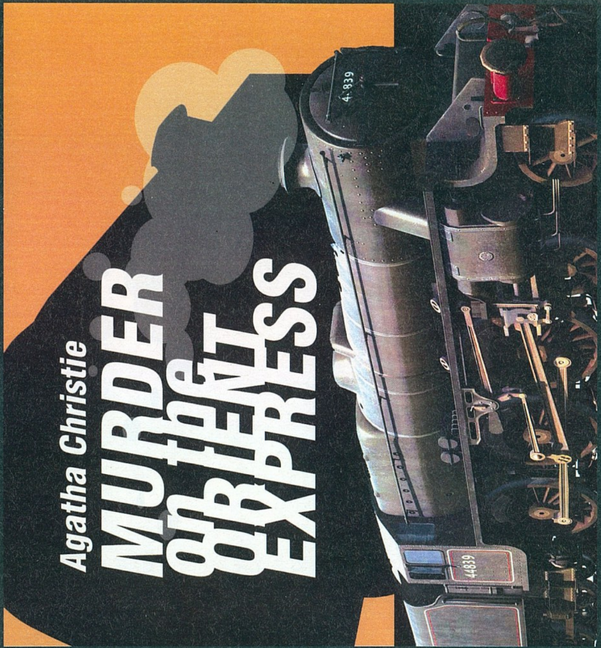
DARK KNIGHT
MOZIELŐZETES

DVD ROM DUPLA DVD

AGATHA CHRISTIE MURDER on the ORIENT EXPRESS

teljes játék

02



CALL OF DUTY 4
Demo

PODCAST 8-9
Pc Guru Live

02 pc guru DVD

GURU
LIVE
GURU RÁDIÓADÁS
A DVD-N ÉS A
PCGURU.HU
WEBOLDALON
GURU LEGYEN VELED
BÁRHOL, BÁRMIKOR!